COPIA GRATUITA

NUMERO 4 - FEBBRAIO 2006 - WWW.GAMEPLAYER.IT

GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

SHADOW OF THE COLOSSUS

L'avventura senza limiti

DEAD OR ALIVE 4

Sopravvivere al Team Ninja

Recensioni: *Torino 2006 - Condemned Ape Escape 3 - Gundam Battle Tactics Riviera: The Promised Land - Asphalt 2 Tony Hawk's American Wasteland*

PROJECT ZERO 3

SIETE PRONTI A CONOSCERE LA PAURA?

Edizioni PLAYER
www.edizioniplayer.it

In questo numero: *Speciale PS3 - War & Card game - Tomb Raider Legend Extreme Ghouls'n'Ghost* - **Anteprime:** *Gears of War - World of Warcraft: BC*

Playstation 2 - Xbox - GameCube - PC - Gameboy - PSP - DS - N-Gage - Xbox 360

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
http://www.gameplayer.it
EMAIL: *redazione@gameplayer.it*

Autorizzazione Tribunale di Velletri
Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Marco Renzi, Andrea Gagliardi, Marco Italiani, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO:
Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Alessandro Tubani, Matteo Guidi

PER LA VOSTRA PUBBLICITA' CONTATTARE:
06 / 94.97.202 - 06 / 39.73.59.95
Agenti commerciali
Federica Imbroglia, Angelo Jacobelli, Susanna Scrivo, Elisa Tubani, Veronica Botti, Francesco Fonticoli, Rossella Giardina

EDIZIONI PLAYER S.r.l.
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE:
Via del Prato Fabio n. 17 / 19
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.94.012
http://www.edizioniplayer.it

REDAZIONE
Via della Fortezza n. 14
00040 - Rocca di Papa (RM)
Tel. 06 / 94.97.202

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
MOTO FLASH S.r.l.
Via Macerata n. 35 - 00176 Roma
Tel. 06 / 70.30.28.00

PROGETTO GRAFICO:
STUDIO FILIPPO D'OTTAVI
www.dottavifilippo.com

STAMPATO PRESSO:
Rotoeffe S.r.l. - Ariccia (RM)

SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia S.p.a. (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Luca Guerretti, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe S.p.a.

>> editoriale

"Hang in there, Mac!"
(Punch Out - 1987)

Iniziate a preoccuparvi. Un popolare quotidiano nazionale ha recentemente dedicato un'intera pagina al mondo delle console, dimostrando in termini più o meno scientifici il legame che intercorre tra games e dipendenza. La foto di corredo, emblematica, mostra un ragazzo sui trent'anni che indossa un casco mentre gioca alla ***PS2***, con espressione impaurita, nel salotto di casa. Sventola in alto, nel titolo, il bel refuso "*consolle*" (che invece sono mobili).

Al dibattito, tra nomi importanti della medicina, interviene un baldo opinionista che spiega con gagliarda incompetenza il vero motivo per cui in generale si giochi al computer, alludendo ad un'imbarazzante interpretazione freudiana degli ***stick analogici*** e scartando a priori la tesi che invece dovrebbe essere più frequente e tautologica ("*si gioca perché è divertente*").

Qualcuno avrebbe potuto evitare la biasimevole figura semplicemente ricordando che il ***Dual Shock*** è un'invenzione abbastanza recente: prima si usavano le croci direzionali (ma anche mouse, tastiere, track-ball, joystick, periferiche a infrarossi, ecc...) e la gente giocava lo stesso. Ma il problema di fondo è un altro: come mai viene dedicato tanto spazio ad un argomento del genere e non si parla, ad esempio, della proposta di agevolare le case di produzione da parte del ***Primo Ministro*** francese, ***Dominique De Villepin***? Che in Italia gli sviluppatori sono quasi inesistenti? Che la nostra nazione segue paesi come l'India per quel che riguarda le applicazioni informatiche?

Se la dialettica servisse a qualcosa, dovremmo osservare che un "giochino" come ***Project Gotham*** potrebbe offrire lavoro per un paio d'anni a interi dipartimenti di matematica, fisica e architettura; che investire su un gioco come ***Doom 3*** significa investire, indirettamente, sulla ricerca e sulla produzione di nuovi hardware; che se oggi un qualsiasi ***Pc*** permette elaborazioni di alto livello e può essere usato in campi diversi, dal lavoro alle applicazioni artistiche, dalla musica al cinema, lo dobbiamo in parte anche a un idraulico di nome ***Mario*** e non solo agli indubbi meriti della ***Silicon Valley***.

In definitiva, ho l'impressione che manchi quasi completamente almeno una vaga idea dell'argomento e delle sue possibili ramificazioni. Il commento, tuttavia, lo lascio volentieri alla voce narrante di ***Halo 2*** che, come al solito, è sempre parecchio avanti a tutto: "*Prima posizione... persa!*"

Cesare "Meteo" Arietti
cesarearietti@gameplayer.it

Preparatevi all'incredibile: dal prossimo autunno potremo giocare con la console del futuro. Parola di Sony!

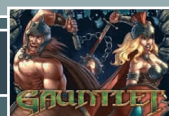
▲ Dante in versione PS3. E' probabile che l'aumento di poligoni lo renda ancor più smargiasso dei capitoli precedenti. Ma l'azione senza sosta è assicurata!

▲ Ecco una scena in-game: la grafica sarà così reale che quando finirete la benzina in un luogo remoto come questo dovrete iniziare a spingere!

ANNO 2006: ARRIVA LA PLAYSTATION 3

Metal Gear Solid 4: quello che vedete è il robottino "amico" del vecchiardo (ma grintoso) Snake in basso a Dx ▼

La rivoluzione Sony è sempre più vicina!

Finalmente ci siamo: il lancio del cavallo di battaglia *Sony* per lo scontro con i concorrenti per il dominio della prossima generazione di console si sta avvicinando! La *Playstation 3* sarà infatti presentata ufficialmente come prodotto completo per il prossimo *E3* (la fiera di ***Los Angeles*** dedicata al divertimento elettronico) che si terrà a Maggio. Cosa ci dobbiamo aspettare dalla console? Come per ***Xbox360***, ***Sony*** fa dell'alta definizione un "selling point" visto che ***PS3*** supporterà risoluzioni fino a 1080p, addirittura impensabile per gli schermi attuali, e permetterà la visione di film in ***HD*** grazie all'innovativo lettore ***BlueRay***, capace di memorizzare fino a 54Gb su un solo disco! I controller saranno esclusivamente wireless grazie alla tecnologia ***Bluetooth***, e sarà presente connettività con ***PSP*** e retrocompatibilità con il catalogo di titoli esistenti per ***PS2*** e ***PS1***. Le caratteristiche tecniche hanno dell'incredibile e sono argomento di discussione quotidiano su internet: il processore ***Cell*** prodotto in collaborazione con ***IBM*** assicura prestazioni da capogiro ed è supportato dalla potentissima scheda video ***Nvidia RSX*** e dalla ram super veloce di tipo ***XDR***. Numerose software-house hanno confermato a ***Sony*** il proprio supporto, tra le quali ovviamente ***Namco***, ***Ubisoft***, ***Polyphony***, ***Rockstar***, ***Capcom***, ***Konami*** e ***Square-Enix***, praticamente la crema del panorama videoludico attuale! Al momento ci sono 71 publisher con 102 giochi in sviluppo, anche se la stragrande maggioranza dei titoli previsti per il lancio sembrano essere sequel di serie famose e giochi comprensibili solo al pubblico giapponese, come oscuri ***JRPG***. ***Sony*** ha in serbo anche una sorpresa per i propri utenti: la creazione di una rete ad hoc per il gioco in linea. Le recenti dichiarazioni del colosso nipponico fanno infatti capire che non solo intendono sfidare il servizio di ***Microsoft*** con uno proprio, ma mirano a sorpassarlo in qualunque aspetto. Se il prezzo della ***Playstation 3*** non è ancora stato reso noto, gli analisti stimano un possibile lancio della console verso Settembre a più di 500 dollari, anche se è auspicabile che ***Sony*** decida di vendere il prodotto a costo inferiore per non creare troppa differenza con l'***Xbox 360***. La cifra sembra molto elevata, ma bisogna tenere conto del valore multimediale della macchina: un lettore ***BlueRay*** all'uscita avrà probabilmente un costo di poco inferiore alla console ***Sony***, che offre logicamente molto di più. Inoltre, il colosso giapponese ha tutto l'interesse a diffondere la console come lettore di dischi ***BlueRay*** vista la competizione in corso con il formato avversario ***HD-DVD***. Ulteriori dettagli saranno certamente a disposizione nella prossima conferenza ***Playstation*** che si terrà a ***Miami*** il 27 febbraio. Rimanete sintonizzati sulle pagine di ***Game*** per ulteriori aggiornamenti!!

LORD OF THE RINGS SU 360

ANELLI IN BUONA COMPAGNIA...

Novità per i fan dell'*Anello*! E' in arrivo per ***XBox360*** e ***PC Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II***, strategico in tempo reale sullo stile di ***Command & Conquer***. ***Electronic Arts***, che sta lavorando al titolo, non ha ancora rilasciato dettagli in merito al controllo per la versione console, ma i commenti degli sviluppatori indicano che è in corso un adattamento del gameplay per ottimizzare il gioco alle caratteristiche del controller. Ovviamente il gioco ripercorrerà le fasi salienti del film e, per la prima volta, anche del libro, grazie ad un accordo che permette l'utilizzo di scenari mai visti nella pellicola. Aspettatevi di rivivere le epiche battaglie nel modo più coinvolgente possibile, grazie alle possibilità grafiche offerte dalla next-gen! Il titolo, previsto per l'estate, farà ovviamente massiccio utilizzo delle caratteristiche fornite dal servizio ***Xbox Live*** di ***Microsoft*** per il gioco online con inedite modalità, come ad esempio "***Re della collina***" e "***Cattura la bandiera***", ovviamente con pieno supporto del voice communicator. Attendiamo trepidanti l'uscita di questo titolo...ma più di tutto, non vediamo l'ora di mettere mano sull'Anello... *come dici? il mio tessssoro?*

PC - Xbox 360

GNG: stirate pure gli slip!

Ebbene sì! E' ufficialmente uno dei giochi più attesi per il portatile tuttofare di *Sony*. *Extreme Ghouls'n'Ghost* sarà l'ennesimo (ma graditissimo) remake di una vecchia fiamma del passato, che negli anni '80 tappezzò sale giochi e bar di tutto il mondo narrando le eroiche gesta del mitico ***Sir Arthur***, celebre per armature e... biancheria! Il titolo sarà però ispirato alla versione ***Super Nintendo*** del gioco, che diede una sterzata alla serie proponendo innovazioni e forti potenziamenti tecnici, seppur mantenendo la sola cosa che accomunava tutti, e cioè l'agghiacciante difficoltà nel completarlo. "*Squadra che vince non si cambia*", ed ecco di nuovo la sempreverde grafica 2D, resa più fluida e dettagliata grazie al luminoso widescreen di ***PSP***, che ben si presta ai titoli bidimensionali. La dinamica di gioco rimarrà invariata ma ***Capcom*** ha in serbo parecchie novità: i livelli, non più lineari, avranno diverse strade da percorrere e sarà possibile teletrasportarsi da uno stage all'altro per scoprire nuovi segreti o raccogliere oggetti ed armi. Aspettiamoci il massimo da questo storico platform, augurandoci che riesca ad appassionare come ai bei tempi.

Tesoro, mi si è ristretto il DS

Tutti curiosi di sapere cosa le geniali menti della *Grande N* hanno congeniato stavolta, eh? La notizia è fresca come il pesce sulla lenza e viene dal ***Sol Levante***, più precisamente dall'insigne ***Satoru Iwata*** in persona (stupore!), presidente della ***Nintendo***, che ha annunciato la nuova versione dello stravenduto ***DS***, chiamata ***DS Lite***. Il nuovo portatile ha dimensioni minori rispetto all'originale, pesa 218g contro i 275g del vecchio modello, ha una luminosità regolabile in 4 livelli e sarà disponibile da Marzo in Giappone. Cosa chiedere di più? *A me il pennino, grazie!*

In una recente statistica è emerso che i giochi più venduti nel Market Place di Xbox Live Arcade sono Geometry Wars e Gauntlet. A quanto pare i classici sono ancora molto richiesti!

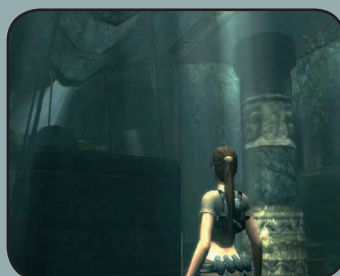
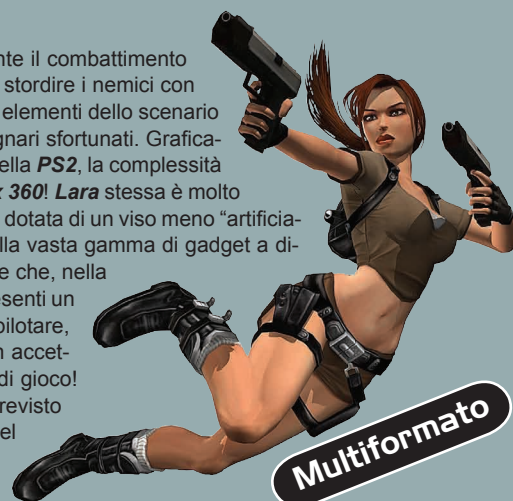
Il portatile Sony fa cantare di gioia! Da pochi giorni è attivo in Giappone un servizio per scaricare sulla PSP brani musicali per il Karaoke al prezzo irrisorio di 1$ ciascuno.

PC Vs Console: nell'ultimo anno le vendite di software per Computer sono calate del 19%, contro l'incremento costante nella diffusione delle macchine da gioco dedicate.

Una fonte interna di Rockstar Games ha affermato che GTA 4 verrà rilasciato simultaneamente per Xbox360 e PS3, aumentando così la già forte competizione tra i due colossi.

TOMB RAIDER LEGEND

Tutti a spasso sotto terra!

Lara è tornata! O meglio, possiamo confermare che non sia mai andata via, visto che in meno di dieci anni siamo già al settimo capitolo della famosa saga. Questa volta a curare il nuovo titolo chiamato *Tomb Raider: Legend* sarà *Crystal Dynamics*, che tenterà di rinnovare una serie oramai stanca e morente con diverse novità e modifiche. Rivisto anzitutto il concept iniziale: l'avventura di ***Lara*** si suddividerà all'incirca in un 75% di parte *Avventura* ed il rimanente in *Azione*. La nostra eroina si avventurerà in numerosi scenari diversi, risolvendo enigmi che finalmente non richiederanno più l'uso di banali leve sparse qua e là in posti improbabili, affrontando di tanto in tanto sequenze di azione e sparatorie. Il sistema di controllo è stato rinnovato per essere più flessibile ed intuitivo: non avremo più a che fare con la rigidità nei movimenti dei precedenti capitoli. Anche durante il combattimento avremo nuove mosse a disposizione, come la possibilità di muoverci lateralmente durante la sparatoria, stordire i nemici con tecniche corpo a corpo e raccogliere le loro armi lasciate a terra una volta uccisi, ma soprattutto utilizzare elementi dello scenario per sbarazzarsi di parecchi avversari in un colpo solo, provocando ad esempio una frana addosso agli ignari sfortunati. Graficamente il titolo si conferma già come miglior episodio della serie: nonostante la versione in visione fosse quella ***PS2***, la complessità poligonale e l'illuminazione sono più convincenti che mai… non riusciamo ad immaginare quella per ***Xbox 360***! ***Lara*** stessa è molto più equilibrata nelle forme e dotata di un viso meno "artificiale". Altra novità consiste nella vasta gamma di gadget a disposizione. E sembra inoltre che, nella versione finale, saranno presenti un buon numero di mezzi da pilotare, ulteriore bonus sempre ben accetto per variare l'esperienza di gioco! ***Tomb Raider: Legend*** è previsto a breve, per la primavera del 2006: cominciate ad allacciare gli scarponi!

Multiformato

Giochiamo con il Sole!

La peggior seccatura per i possessori di una console portatile è senz'altro quella di rimanere a corto di batteria proprio nel momento clou, magari mentre si sta completando un'importante missione a ***GTA*** per ***PSP***. Questo spiacevole problema è stato affrontato da ***Atomic*** che, a partire da questo mese, rilascerà un nuovo dispositivo: la ***Sun Light Battery***. Si tratta di una piccola batteria al litio, dalla forma simile al ***GBA SP***, dotata di due pannelli capaci di trasformare l'energia solare (o una qualsiasi sorgente luminosa) in energia elettrica. Non c'è bisogno di guardare le previsioni del tempo, perché la ***Sun Light Battery*** dispone anche di un adattatore esterno. E' compatibile con ***PSP***, ***Nintendo DS***, ***Gameboy Advance***, ***SP*** e, inoltre, con ***iPod***, ***CD Players***, lettori ***MP3***, ***DVD*** e ***VCD***. Buona ricarica a tutti.

Sindacato Stetchkov

Ammanettatevi a mouse e tastiera: a breve sarà disponibile negli scaffali americani la prima espansione di *Swat 4*, il celeberrimo gioco di arresto (cardiaco) che negli ultimi mesi sta riunendo numerose community online di tutto il mondo. Si chiamerà ***SWAT 4: The Stetchkov Syndicate*** e conterrà, oltre al solido realismo che ha da sempre contraddistinto l'***FPS***, una buona dose di extra: nuove mappe e modalità online, un equipaggiamento più specifico (potenzieranno la stun-gun?) e un'intelligenza artificiale totalmente raffinata (dopo le molteplici critiche sollevate da critica e pubblico). La notizia ci lascia di sasso... anzi, di *stun*!

PC

CONVERSIONI DEMONIACHE

UN PC PER DANTE

Ubisoft ha annunciato di aver concluso un accordo in esclusiva con ***Capcom*** per la distribuzione di tre storici titoli per il formato ***PC***: ***Onimusha 3***, ***Resident Evil 4*** e ***Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition***. ***Ubisoft*** distribuirà i titoli ***Capcom*** a partire dalla fine di Febbraio 2006 con l'uscita di ***Onimusha 3: Demon Siege***. "***Capcom*** *è lieta di poter usufruire dell'ottima rete distributiva di un publisher affermato come* ***Ubisoft***, *per portare questi incredibili titoli a tutti i videogiocatori nel mondo*" ha dichiarato ***Toshihiro Tokumaru***, direttore generale di ***Capcom***. "*Stiamo collaborando attivamente per poter garantire una crescita costante per entrambe le società*". I possessori di ***PC*** possono iniziare a gioire... o a trasformarsi in mostri!

Si chiamerà Worms Open Warfare, e sarà il nuovo episodio della saga dei vermi più litigiosi di sempre per Nintendo DS: aspettatevi bombardamenti a due schermi!

Si vocifera che Silent Hill 5 sarà titolo esclusivo per Nintendo Revolution: secondo le fonti, il producer della serie si è dichiarato entusiasta del rivoluzionario controller

DIVENTA UNA ROCKSTAR USB

EROI E CHITARRE

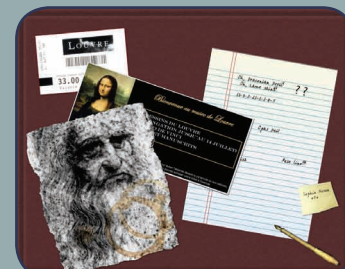
Dal 7 Aprile anche in Europa avverrà la metamorfosi: pad che si trasformano in chitarre elettriche e comuni videogiocatori che saltando sui divani strimpellano note alla *Marilyn Manson*… tutto questo è ***Guitar Hero***. Il gioco musicale che sta conquistando l'America, grazie ad una coinvolgente giocabilità e ad una periferica di tutto rispetto (la chitarrozza elettrica), sbarcherà anche nella cara vecchia Europa! Il titolo offre circa 30 tracce, tutte da suonare seguendo le varie combinazioni di tasti che appaiono su schermo; tra gli autori presenti citiamo *Red Hot Chili Peppers*, *Megadeth*, *Jimi Hendrix* e *David Bowie*.

I predatori del pianto

Ubisoft annuncia un episodio del tutto inedito di *Far Cry Instincts* per *Xbox* e *Xbox 360*. Predator avrà una trama del tutto nuova sfruttando appieno le potenzialità della console ***Microsoft***: più nemici su schermo, nuove armi e veicoli, intelligenza artificiale evoluta e tanta, tanta adrenalina. "*Considerando l'incredibile successo, siamo certi che il nuovo capitolo di* ***Far Cry Instincts*** *e* ***Far Cry Instincts Predator*** *si posizioneranno tra i titoli di riferimento nel 2006*" ha dichiarato ***John Parkes***, Direttore Marketing di ***Ubisoft*** per i territori ***EMEA***. E ha aggiunto "*Vi informiamo inoltre che nella versione* ***Xbox 360*** *troverete non soltanto il nuovo capitolo ma anche il vecchio, e sempre in voga,* ***Far Cry Instincts***". Però!

XBOX e 360

Codice da Vinci su console!

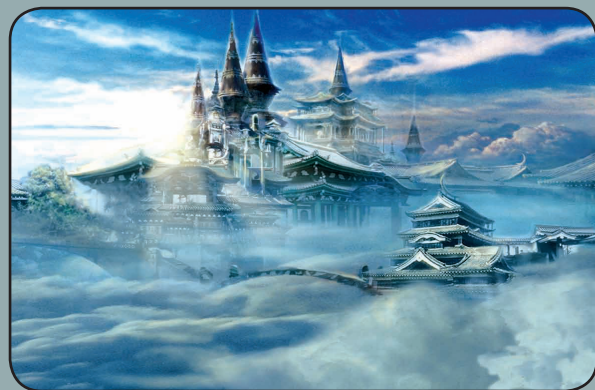
Dal romanzo di Dan Brown (foto a dx), ecco il videogioco! Ad occuparsi dello sviluppo del progetto sarà *The Collective* in collaborazione con ***Charles Cecil***, mitico autore della fortunata serie di ***Broken Sword***. Il gioco sarà un'adventure che ricalcherà l'eccezionale trama del libro. Preannunciato nel Novembre 2005, ***The Da Vinci Code*** ha ora una data di uscita ufficiale: la ***2K Games***, publisher del gioco, ne ha dichiarato la disponibilità a partire da Marzo, in contemporanea con l'uscita del film nelle sale. Chissà se anche il videogioco riuscirà a suscitare il medesimo scalpore del best seller...

ANCORA MORTAL KOMBAT!

Midway, ovvero *Mortal Kombat*… il sanguinario picchiaduro sta per tornare a farci visita su *Playstation 2* e *Xbox* in una nuova veste carica di contenuti e innovazioni; Preparate i vostri occhi ad una scarica di insensata violenza a ritmo di combo spaventosamente aggressive: secondo la rivista statunitense ***Game Informer***, ***Mortal Kombat: Armageddon*** vanterà di un repertorio di ben 60 personaggi giocabili, tra cui molte vecchie conoscenze, e la possibilità di personalizzare il proprio combattente in aspetto e abilità. E sembra che il sistema di combattimento sia stato ritoccato offrendo una struttura completamente diversa per eseguire combinazioni e ***fatality*** (è prevista addirittura l'implementazione di combo aeree). Purtroppo, al momento, le notizie sono ancora scarse, visto che il titolo è previsto per Ottobre in America… attendiamo i prossimi mesi per avere tra le mani qualcosa di più concreto... magari la testa di ***Reptile***!

E' forse Diablo 3?

Le voci sono relative a dei job postings (richieste di lavoro) dal sito di ***Blizzard***, che è alla ricerca di 4 nuovi dipendenti per vari ruoli come ***Art director***, grafici 3D e via dicendo per lavorare a un titolo per ***PC*** non ancora annunciato. Dato che il team di sviluppo è lo stesso degli storici ***Diablo I*** e ***Diablo II*** non possiamo che sperare in un terzo attesissimo capitolo, anche se bisogna considerare che la grande software house non avrebbe bisogno di responsabili e direttori per un simile progetto... Che cosa ha in serbo ***Blizzard***? Per saperlo aspettate il prossimo numero, oppure... fatevi assumere!

Follie RPG dal Giappone: è in arrivo per Xbox 360 Far East Eden: Ziria, primo gioco di ruolo dal delirante fascino orientale, prodotto dalla prolifica Hudson Soft.

"Papà adesso tocca a me giocare!" Sono ben il 35% i genitori che negli Stati Uniti giocano con i videogames: la percentuale sembra aumentare di anno in anno.

▲ Alcune illustrazioni tratte dal mondo di MAGIC. Questo gioco, nel 1993, ha scatenato un'autentica rivoluzione. Si stima che, attualmente, sono circa sei i milioni di giocatori di Magic in tutto il mondo: praticamente la metà dei nostri lettori... ehm...

Link consigliati:
http://magic.tcgplayer.com (in inglese)
http://mtgdb.net/index.php
http://www.ptblafontedimagic.com

SPECIALE WAR E CARD GAME

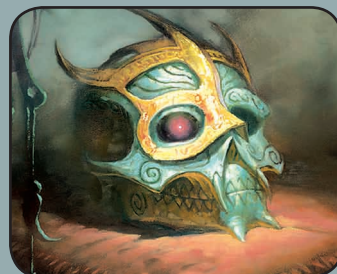
Axis & Allies

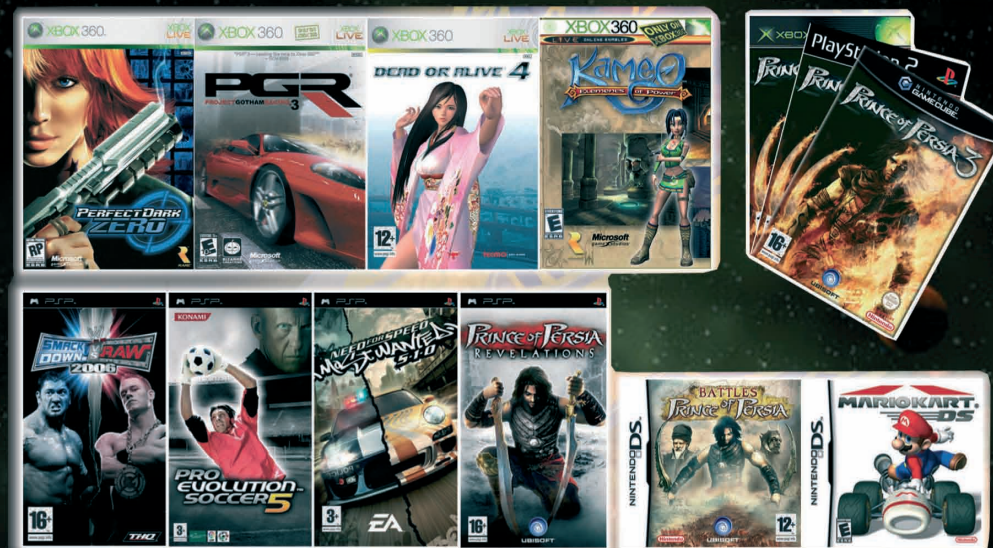
Axis & Allies si presenta ormai come un classico fra i giochi di guerra e ora arriva una nuova edizione a cura della Avalon Hill. L'ambientazione è la ***Seconda Guerra Mondiale***, a partire dalla fine del 1941. Due "squadre" contrapposte si fronteggiano, come in un classico gioco a scacchiera: il ***Giappone*** e la ***Germania***, a cui è annessa l'***Italia***, sono l'***Asse***; la ***Russia***, la ***Gran Bretagna*** e gli ***Stati Uniti*** sono gli ***Alleati***. Lo scopo del gioco è conquistare il maggior numero di capitali nemiche: l'azione si svolge sulla mappa del mondo e ogni giocatore rappresenta una delle ***Grandi Potenze***, con un esercito composto da truppe di terra (fanti, artiglieria e carri armati), aviazione (caccia e bombardieri) e flotta, (corazzate, portaerei, trasporti, cacciatorpediniere e sottomarini). All'inizio di ogni mossa, il giocatore deve investire le sue risorse economiche per comprare nuove unità militari: ogni stato o regione, infatti, ha un valore economico che può dimuire o crescere, variado il numero di ***IPC*** (la moneta di ***Axis & Allies***). I combattimenti si risolvono con un lancio di dadi per ogni unità coinvolta, la quale possiede valori numerici di attacco e di difesa a seconda dell'importanza. ***A&A*** è diventato un classico non solo per lo schema di gioco relativamente semplice, che lo porta ad essere l'entry-level dei wargame, ma anche perché è strutturalmente molto completo. Fondamentali, come in tutti i giochi di strategia, sono le "aperture", ossia delle mosse che ogni giocatore esegue nei primi due o tre turni di gioco. Il limite possibile del gioco è che ogni partita si rivela una gara contro il tempo: arrivano prima l'***Asse*** a conquistare la ***Russia*** o gli ***Alleati*** ad aprire il ***Secondo Fronte in Europa***? Chiave fondamentale della nuova edizione è sottrarre il controllo della ***Russia*** o dell'***Africa*** agli ***Alleati***; le modifiche sono interessanti: i due fronti sono ora più equilibrati, la mappa è stata completamente ricostruita e sono stati aggiunti nuovi tipi di unità; senza contare le regole opzionali per ricreare con maggiore fedeltà le diverse caratteristiche storiche di ogni nazione. Non fatevi spaventare da queste parole: il gioco non richiede una particolare preparazione; piuttosto un pizzico di ingegno e l'esperienza vi aiuteranno a cambiare le sorti della ***Seconda Guerra Mondiale***. Solo su carta però.

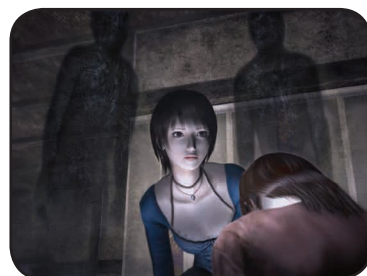
>>>> *A cura di Alessandro Tubani e Matteo Guidi* <<<

Magic: l'Adunanza!

Chiunque almeno una volta nella vita ha sognato di essere un grande mago e assoggettare la natura al proprio servizio! ***Magic: L'Adunanza*** è questo. Il gioco si può riassumere in un duello tra due o più maghi dove lo scopo è prevalere sull'avversario. A nostra disposizione avremo un vastissimo campionario di carte e ognuna di esse può rappresentare un potentissimo incantesimo o una temibile evocazione. Parte del gioco sarà la scelta delle 60 carte che formeranno il nostro mazzo (detto grimorio… cioè libro di magia). Dietro questa fase si cela un vero e proprio studio teso a raggiungere la perfezione. Dopodichè si passa alla pratica: il regolamento risulta di facile comprensione anche se le meccaniche possono risultare tutt'altro che banali. La grandissima varietà di carte permette la costruzione sia di mazzi semplici, giocabili dai principianti, che di grimori di complessità elevata e comprensibili solo a giocatori più smaliziati. Ogni carta ha una propria rarità e un proprio prezzo (si va dai pochi centesimi a svariate centinaia di euro). La ***Wizard of the Coast*** (marchio che accompagna ***Magic*** sin dall'inizio) mette a nostra disposizione una gran quantità di articoli: per chi intende iniziare esiste un ottimo "starter set" con un tutorial che guida il giocatore passo per passo. In seguito si può passare a mazzi prefatti che utilizzano meccaniche di gioco avanzate. Per impreziosire il proprio grimorio e la propria collezione sono in vendita anche espansioni e rarità. Tutto questo materiale è facilmente reperibile nelle fumetterie, dai giornalai e in alcune librerie / cartolerie. Lasciatevi trasportare dalla magia di ***Magic***!

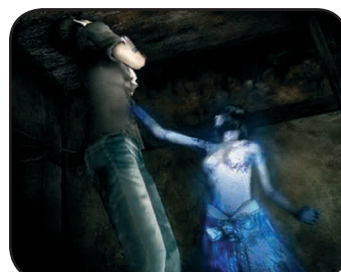
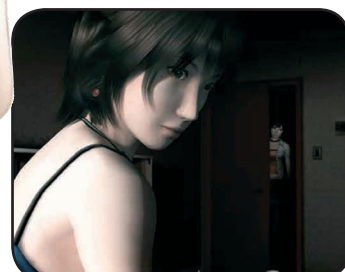
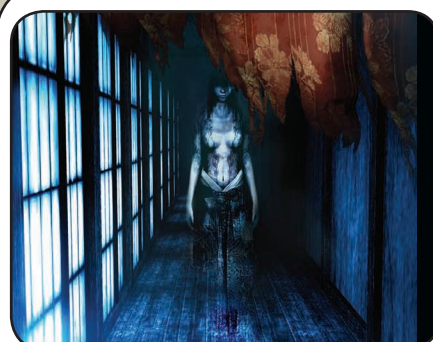
A cura di Emanuele "Exodus" Bianchi

Per avere il miglior supporto software possibile, Sony ha recentemente acquisito Zipper Interactive, famosa casa produttrice di Socom: Us Navy Seals, Crimson Skies e Mech Warrior 3.

Microsoft ha dichiarato durante il CES che entro fine 2006 sarà rilasciato un drive esterno in formato HD-DVD per la console Xbox 360, capace di leggere film in alta definizione.

SPAZIOAnteprime

I migliori giochi in arrivo per computer e console

PROJECT ZERO 3

Paura in agguato con *The Tormented*!

Dopo notti insonni trascorse a ripeterci: "*è solo un gioco*", *Tecmo* ha deciso di terrorizzarci ancora proponendo il terzo capitolo di una delle saghe horror più acute e originali degli ultimi anni: *Project Zero 3: The Tormented*. Questa trilogia ha rivoluzionato il classico genere reso famoso da *Resident Evil*, proponendo un tipo di horror propriamente orientale e quindi in grado di spaventare con geniali eventi saturi di tensione ma senza il necessario ausilio di scene violente o splatter. Una nuova e misteriosa storia calamiterà l'attenzione del giocatore proiettandolo nella vita tormentata di ***Rei Kurosawa***, una giovane fotografa vittima di una inspiegabile maledizione che cancella completamente il confine tra realtà e incubo. Tutto iniziò con la scomparsa del suo fidanzato; Rei si accorse di avere un tatuaggio di un serpente sul suo corpo che, giorno dopo giorno, continuava ad espandersi provocandole continue visioni di un terrificante mondo parallelo. Quale arcano mistero si cela dietro tale vicenda? Che connessione c'è tra gli incubi di ***Rei*** e l'indecifrabile tatuaggio? Chi sopravviverà…saprà. La trama si allaccia sapientemente a quella dei precedenti capitoli, mentre l'avventura è ripartita su altri due personaggi giocabili: ***Miku Hinasaki***, la protagonista del primo episodio, e ***Kei Amakura***, un parente delle gemelle ***Mio*** e ***Mayu*** di ***Project Zero 2***. Ognuno possiede particolari abilità da utilizzare nelle giuste situazioni: Il bizzarro gameplay dei precedenti capitoli è stato infatti migliorato e sono stati aggiunti dei nuovi elementi in relazione ai personaggi che verranno utilizzati (***Kei*** ad esempio sfrutterà la sua abilità di nascondersi senza affrontare i fantasmi). Ovviamente la protagonista principale non potrà fare a meno della famosa "Camera Oscura", la macchina fotografica dal potere speciale di danneggiare gli spiriti con qualche scatto ben centrato; in questo terzo capitolo sarà ancor più sofisticata grazie a nuovi potenziamenti e ad una maggiore praticità di utilizzo. La veste grafica di ***Project Zero 3: The Tormented*** ha subito un notevole *up-grade*: molto ricca di poligoni e sapientemente gestita (bella da far paura, insomma); le ombre in tempo reale e le illuminazioni contribuiscono a creare ambienti lugubri e realistici. L'appuntamento con la paura è per fine mese su ***Playstation 2***… ci auguriamo di ricevere un ottimo riscontro dalla versione finale di questo ambizioso titolo.

Tecmo
PUBLISHER: TECMO
GENERE: SURVIVAL
GIOCATORI: 1
USCITA: 2 / 06
INFO
PS2

▲ Dall'espressione gelida e spaventata si deduce che sta guardando *Cento Vetrine*...

▲ La prossima volta inventa una scusa migliore per essere arrivato tardi a casa...

▲ Il primo pensiero di uno spettro tornato dall'aldilà è quello di spaventare i vivi... ma qualcosa di meglio no?

The Burning Crusade

World of Warcraft prepara un ritorno... infuocato!

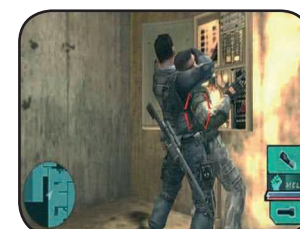
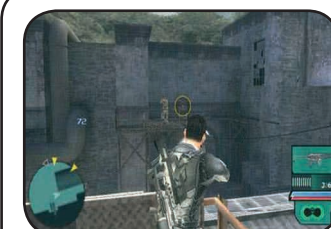
Sono ormai diversi mesi che migliaia e migliaia di fedeli giocatori del celebre *World of Warcraft* attendono con la bava alla bocca la prossima espansione; *The Burning Crusade* mira ad essere un'expansion pack di tutto rispetto che andrà ad accrescere il già ricco mondo di questo celebre *mmorpg* targato ***Blizzard***. Lo straordinario successo che sta riscuotendo in tutto il globo (attualmente ***WoW*** vanta di circa 4,5 milioni di utenti) è dovuto ad una formula semplice quanto geniale: un'interfaccia accessibile, grafica colorata e originale, un buon sistema *pvp* (battaglie tra giocatori), tante classi da scegliere e una miriade di quest da completare. Ma torniamo all'espansione: tutto quello che riguarda magie, classi, oggetti e potenziamenti è stato ampiamente esteso. Due nuove razze giocabili popoleranno il fantastico mondo di ***Warcraft***: per l'***Alleanza*** si aggiungeranno i ***Draenei*** mentre gli attesissimi ***Blood Elves*** (Elfi del Sangue) faranno parte dell'***Orda***; le due fazioni continueranno a darsi battaglia anche nell'***Outland***, un nuovo continente aggiunto agli attuali che, per evitare una preoccupante migrazione di massa nella nuova area, verranno comunque riempiti di nuovi dungeon. L'interessante ***Jewelcrafting*** sarà la nuova professione che permetterà di inserire, negli oggetti provvisti di incavi, delle gemme create da voi o trovate nelle varie avventure, potenziandone le caratteristiche. Per i giocatori più accaniti, che mangiano pane ed exp, ecco un nuovo traguardo: il *level-cap* è stato alzato fino a livello 70 permettendo l'utilizzo di nuovi talenti altrimenti inaccessibili. Calmate la bruciante impazienza: ***World of Warcraft: The Burning Crusade*** non è stato ancora annunciato ufficialmente. Possiamo azzardarne l'uscita per la metà del 2006, ma è ancora tutto da vedere… nel frattempo non mi resta che augurarvi un buon "expaggio" a tutti.

Vivendi
PUBLISHER: VIVENDI
GENERE: MMORPG
GIOCATORI: TANTI
USCITA: N / A
INFO
PC CD ROM

Harvest Moon

Magical Melody su NGC

Beh si sa… è dura la vita da contadino, alzarsi la mattina all'alba col canto del gallo al primo raggio di sole, mungere le mucche, badare alle galline, coltivare il grano, arare i campi ecc. ecc.. Devo ammetterlo, per uno scansafatiche come me, non sarebbe proprio l'ideale. Ma tutto sommato, provarne l'esperienza (virtuale intendiamoci), non mi dispiacerebbe affatto. Ed è per questo, che vi annuncio con somma soddisfazione, l'avvento della seconda apparizione del simulatore agricolo per eccellenza: ***Harvest Moon***, sottotitolato ***Magical Melody***. Come nel primo capitolo, dovremo badare alle classiche e faticose faccende di campagna, ma saremo anche impegnati nella ricerca di 100 note musicali allo scopo di salvare la foresta del villaggio. Insomma ci sarà da faticare, sia con la vanga fra le mani che con il cervello, per scovare le svariate melodie sparse nel paesello (m'è scappata pure la rima). L'uscita europea del titolo, salvo ritardi o imprevisti, dovrebbe avvenire in Primavera. Sino ad allora, non affaticatevi troppo... e preparatevi al primo raccolto a base di patate e carote!

Marvelous Interactive
PUBLISHER: NATSUME
GENERE: AGRICOLO
GIOCATORI: 1 - 4
USCITA: 6 / 06
INFO
NINTENDO GAMECUBE

Syphon Filter Dark Mirror

La PSP è in cerca di cecchini

I vari seguiti di Syphon Filter non hanno avuto lo stesso successo del primo episodio, un po' per la perdita di giocabilità e un po' per il cambiamento poco gradito di personaggi carismatici come ***Gabe Logan***. ***Syphon Filter Dark Mirror*** per ***PSP***, quindi, ha la possibilità di far riemergere la serie; il gioco allo stato attuale appare in uno stato ibrido, con grafica dei fondali carente di dettagli ma personaggi animati a dovere e dotati di buonissime animazioni. Fortunatamente il gameplay non perde colpi: potremo salvare il mondo con un elevato numero di armi ed equipaggiamenti, ed è prevista anche una modalità online. Per l'uscita europea bisogna aspettare fino alla prossima estate, per cui Sony ha tutto il tempo di convincerci ad un futuro acquisto!

SONY
PUBLISHER: SONY
GENERE: SPARATUTTO
GIOCATORI: 1 - 8
USCITA: 3 / 06
INFO
PSP

AND 1 Streetball
Lo sport spettacolare

▲ Ok, possiamo capire la marcatura a uomo: ma possibile che tutti i giocatori vadano in coppia a due a due con i rivali? Ma sì, dai, è il primo basket... galante!

Come vi sentireste a rubare la palla all'avversario, dirigervi palleggiando verso il canestro e librarvi in aria mentre volteggiate sulle teste dei vostri avversari preparandovi a schiacciare? E' quello che gli sviluppatori della ***Ubisoft*** vi faranno provare. Dopo capolavori come ***Splinter Cell*** e ***Prince Of Persia***, la casa francese è al lavoro su questo titolo di basket da strada, in cui potrete svolgere delle combo degne dei più grandi professionisti dell'***NBA***. Per permettervi di realizzare i tricks più smodati è stato introdotto un sistema molto elaborato chiamato ***I-Ball*** che esegue, grazie alla combinazioni dei pulsanti e delle otto direzioni di entrambi gli stick analogici, determinate mosse a cui potrete concatenare man mano nuove azioni, per dare vita a straordinarie acrobazie e una spettacolare evoluzione finale. Il vostro personaggio sarà personalizzabile sotto molti aspetti: vestiario, capelli, statura e altro ancora. Nella storia principale dovrete mostrare le vostre combo alle star che incontrerete e, se sarete alla loro altezza, verrete ammessi alle città successive. Graficamente il titolo è molto valido, specialmente il look dei personaggi basati su reali giocatori della ***And 1***, e le animazioni sono incantevoli, specialmente durante i tricks composti. Un'altra caratteristica interessante è quella di poter creare i vostri trick. Sarà presente, ovviamente, una modalità online per umiliare gli avversari e, per chi non ne avesse la possibilità, anche un multiplayer offline fino ad un massimo di cinque giocatori. Traendo le somme, possiamo dire con fiducia che a Marzo uscirà un gran bel gioco: aspettatevi altre notizie... per fare canestro!

Black Ops

PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: SPORT
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: 3 / 06

INFO

XBOX

ONIMUSHA 4
L'Alba dei vostri sogni

Una saga divenuta storica non finirà mai di esalare l'ultimo respiro! Se poi parliamo di Onimusha vicino alla parola Storia dobbiamo necessariamente abbinare la parola *Capcom*. Nata quasi ai primordi della ***Playstation 2***, la serie ha sempre rappresentato una valida alternativa ai classici survival azzardando una forte miscela di azione e giocabilità frenetica. ***Dawn of Dreams*** possiede una solida eredità che non viene di certo sciupata ma conservata e perfezionata. Ben 15 anni dopo lo scontro finale tra ***Nobunaga*** e ***Samanosuke*** (anno 1598) un nuovo leader dell'esercito ***Genma*** è pronto a mettere di nuovo a ferro e fuoco il mondo: si tratta di ***Toyotomi Hideyoshi***, secondo *shogun* del Giappone. Anche il consueto protagonista sta per lasciare il posto ad una new entry, questo perché l'utilizzo dell'immagine dell'attore ***Takeshi Kaneshiro*** era divenuta troppo costosa; il nuovo giustiziere sarà ***Soki***, un biondino dallo sguardo affascinante e dalla spada facile. Le migliorie apportate a questo quarto capitolo riguardano soprattutto la struttura di gioco: piena libertà di azione, possibilità di scegliere il percorso tra strade diverse e sfruttare gli orb per customizzare il personaggio, influenzandone le caratteristiche. I combattimenti costituiscono il vero punto focale di ***Dawn of Dreams***: il gameplay è stato ulteriormente impreziosito con la possibilità di dar vita a spettacolari attacchi combinati con un partner che vi affiancherà di volta in volta nei vari stage. Voci non ufficiali prevedono l'uscita del titolo a fine anno ma non possiamo che sperare con trepiddazione in un forte anticipo della *release* completa.

CAPCOM

PUBLISHER: CAPCOM
GENERE: TRITATUTTO
GIOCATORI: 1
USCITA: N / A

INFO

GEARS OF WAR
Nessun nascondiglio è sicuro

E*pic Games*. Detto questo dovrebbe già bastare a spiegare quanto di promettente ci sia in *Gears of War*, ultima creazione *in-the-works* della casa famosissima per la saga di *Unreal*! Per chi non lo conoscesse, si tratta di uno sparatutto in terza persona di pura azione esclusivo per ***Xbox 360*** che mescola elementi di survival horror alla più classica guerriglia. Il gioco mostra da subito ambientazioni terrorizzanti: una città distrutta, invasa da ostili creature che vengono dalle viscere della terra, decise a prendere il controllo del mondo sterminando chiunque si pari davanti. Cosa poteva mancare se non un manipolo di eroi, detti ***Gears***, pronti a porre fine a tutto questo? Il gioco sembra spettacolare in tutti i reparti: la grafica fa uso del potentissimo ***Unreal Engine 3*** e mostra una fluidità ed un dettaglio impressionante. Nonostante la versione visionata sia solo una beta nemmeno molto recente, siamo rimasti a bocca aperta davanti a tale bellezza! Il gameplay è basato più sul "*nasconditi e spara*" che sul "*corri e spara*": i giocatori dovranno infatti muoversi attraverso le varie zone cercando posti dove coprirsi ed essere al sicuro, ed in alcune occasioni potranno crearsi rifugi distruggendo elementi dello scenario. La storia è parte integrante del gioco e piloterà le missioni e gli obiettivi da raggiungere durante la massiccia campagna completamente giocabile anche con un amico in split screen e su ***Xbox Live***: prevediamo un grande successo vista la natura del titolo, e l'esperienza di ***Epic Games*** nel multiplayer. Nessuna notizia, al momento, riguardo il gioco testa a testa, a cui gli sviluppatori stanno lavorando duramente. Ovviamente appena nuovi dettagli emergeranno, sarete i primi a leggerli tra le pagine di ***GAME***!

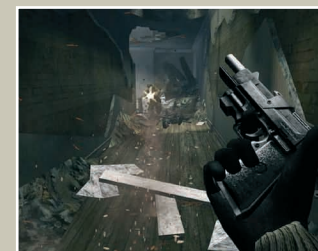
Epic Games

PUBLISHER: MICROSOFT
GENERE: SPARATUTTO
GIOCATORI: 1 - 2
USCITA: N / A

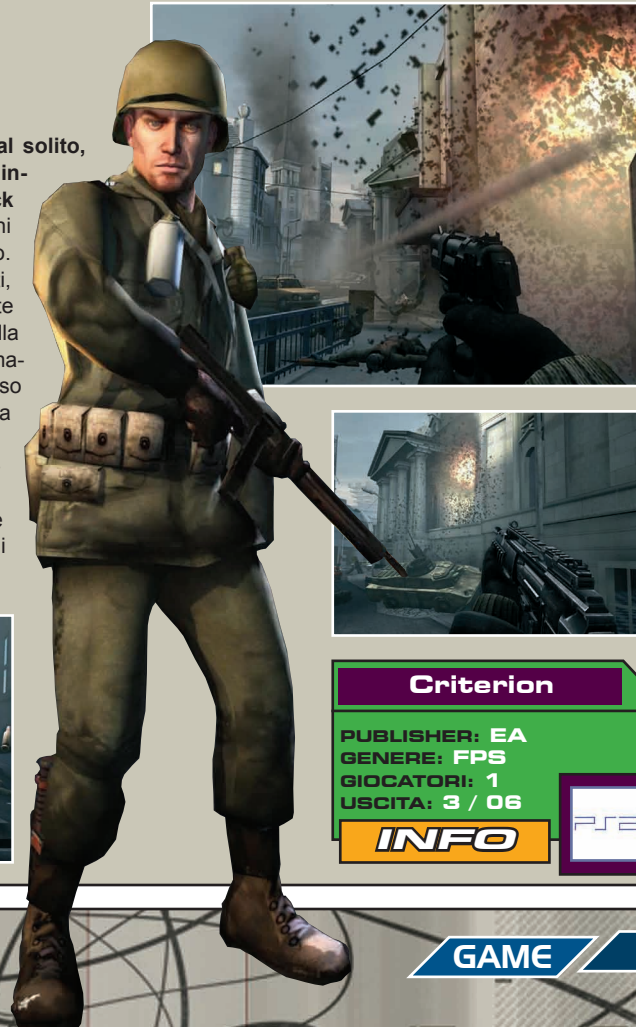
INFO

XBOX360

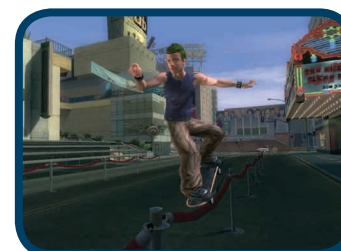
ARRIVA BLACK
Made in Criterion!

I Criterion sono al lavoro per creare uno sparatutto diverso dal solito, che possa eliminare uno dei limiti attuali del genere, ossia l'interattività con l'ambiente. E' proprio in questo senso che Black intende coinvolgere il giocatore, con la possibilità di distruggere ogni cosa e offrendo un'adrenalina che i giocatori di ***Burnout*** ben conoscono. E' questo, infatti, il punto focale su cui gli sviluppatori si sono impegnati, realizzando un motore fisico che permette di devastare la maggior parte delle ambientazioni. Ma come distruggere colonne e muri? I ragazzi della ***Criterion*** hanno pensato anche a questo, con un armamentario estremamente vario che abbatte anche qualsiasi calo di tensione. Durante il corso del gioco, vi ritroverete in situazioni in cui avrete bisogno di lanciare una granata per liberarvi dalla morsa dei nemici, e sarà in quel momento che vi accorgerete di non aver mai visto finora una vera esplosione in un videogioco! Il titolo ***EA*** prende molto dagli ambienti della *Seconda Guerra Mondiale*, avvicinandosi al post-moderno di ***Call Of Duty 2***. Le premesse ci sono e se saranno unite ad una longevità e una I.A. adatta, saremo di fronte ad un gioco che ci farà... esplodere dal divertimento!

Criterion

PUBLISHER: EA
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1
USCITA: 3 / 06

INFO

Recensioni

Le novità di questo numero! >>

Se il vostro scopo nella vita è acchiappare scimmie, vi facciamo i complimenti e vi consigliamo Ape Escape 3. Ma anche una bella vacanza in una clinica psichiatrica! ▼

Tutti gli amanti delle avventure con la A maiuscola possono finalmente provare il nuovo capolavoro di Fumito Ueda: emozione, scene epiche e grande, grande azione! ▼

I giochi:

Ed ecco a voi il gioco del mese:

Nonostante abbia poco a che fare con le recensioni di questo numero, *King Of Fighters* è sempre al primo posto nei nostri pensieri. A quando la versione casalinga dell'ultimo capolavoro? Ci saranno gli extra e personaggi aggiuntivi? Datevi una mossa, che il pad è triste! ►

Le rubriche

Ho molto meno spazio degli altri numeri per raccontarvi quello che potreste benissimo sapere da voi guardando il box a destra, ma se proprio non potete fare a meno di una spiegazione ovvia preparatevi al peggio: tuoni, fulmini e saette (nonché gusci) scivolano al terzo posto, forse a causa di una buccia di banana o, più probabilmente, delle pressioni colossali dei colossi, che saltano così al primo posto. Non avete capito niente? Nemmeno io e non mi spiego nemmeno la new entry di DoA4 in seconda posizione. Probabilmente chi ha fatto questa classifica guardava più le curve delle signorine Tecmo che quelle delle piste a MK...

Top Ten - La classifica del Mese

1	Shadow of the Colos. SCEI - PS2	6	Condemned Monolith - Xbox 360
2	Dead or Alive 4 Tecmo - Xbox 360	7	GTA: Liberty City Rockstar - PSP
3	Mario Kart DS Nintendo - DS	8	Project Gotham R 3 MS - Xbox 360
4	Mario & Luigi: P. i. T. Alpha Dream - DS	9	Soul Calibur 3 Namco - PS2
5	PES 5 Konami - PS2	10	Resident Evil 4 PE Capcom - PS2

Ecco i migliori giochi di Febbraio '06!

SITO UFFICIALE >>> www.deadoralivegame.com

Xbox 360

DEAD OR ALIVE 4

ATTENZIONE: CURVE PERICOLOSE!

Il ***Team Ninja*** **è finalmente approdato sulla nuova console *Microsoft*, portando con sé niente di meno che *Dead or Alive 4*, nuovo episodio del picchiaduro della storica casa in esclusiva Xbox 360!** Si torna quindi a combattere in arene dalla profondità incredibile, al comando di dolci ma letali fanciulle nel tentativo di vincere questo nuovo torneo organizzato dai soliti ignoti. L'impatto iniziale con il titolo lascia un po'di perplessità: al primo sguardo sembra il solito *DoA*, persino nella grafica, stupenda come al solito ma forse meno impressionante rispetto agli altri capitoli.

La ricetta di Mariposa...

Giocandolo meglio scopriamo invece che è una vera rivoluzione nella serie, prima di tutto a livello di gameplay e bilanciamento di gioco: il criticato sistema di counter è la prima modifica che abbiamo notato, visto che è stato ridisegnato completamente ed ora è necessario eseguire le contromosse con grande precisione e tempismo; inoltre il danno che ne consegue è stato ridimensionato, causando una svolta drastica nel gameplay da sempre orientato a questo tipo di attacchi. Questo potrebbe non piacere ai fan storici della serie, ma noi crediamo sia un giusto passo in avanti verso una profondità di gioco maggiore. Altri aggiustamenti includono la potenza stessa dei colpi che è stata diminuita, così da non esserci più incontri che durano 6 secondi per via di una potente combo, e l'introduzione di un sistema di lotta a terra molto più completo rispetto agli altri episodi: si potrà colpire l'avversario a tappeto con qualunque colpo, mentre questo in compenso potrà rotolare per evitare gli attacchi. Il campionario dei lottatori è variato con nuove mosse che hanno diversificato ulteriormente i vecchi personaggi e li hanno resi più bilanciati, mentre quelli nuovi introducono una ulteriore sfida con stili di combattimento inediti come la *capoeira* de ***La Mariposa*** (non altri che ***Lisa*** di ***DOAX***!), e lo stile incrociato di Bass e Bayman della ***SPARTAN-458***, eroina che condivide con ***Master Chief*** la stessa armatura ***Mjolnir***. Graficamente, come accennato, il gioco non impressiona come dovrebbe. Intendiamoci, i personaggi sono molto dettagliati ed animati egregiamente, come lo sono vestiti e capelli, ma non tengono il passo con le arene veramente eccezionali, piene di vita e particolarità con ampie zone dove combattere. Il problema è che nonostante il progresso tecnologico, Tecmo si è concentrata in altri campi trascurando il look dei lottatori che sembrano ancora un po'plasticosi. Certo, alcuni potrebbero obiettare si tratti di una scelta di stile, ma in realtà abbiamo a disposizione sequenze in CG che mostrano personaggi molto più realistici, ed oserei dire anche alla portata di Xbox 360, di quelli ritratti nel gioco stesso.

▲ Mentre Mr. Hayabusa se ne vola via dopo aver incassato una carezza un po' troppo pesante, noi possiamo ammirare la pettinatura granitica del bamboccio in primo piano...

▲ La famosa tecnica dell'Airone Bianco? No, non si tratta di arti marziali: semplicemente si sta coprendo dalla pioggia di loto che presto la seppellirà drammaticamente.

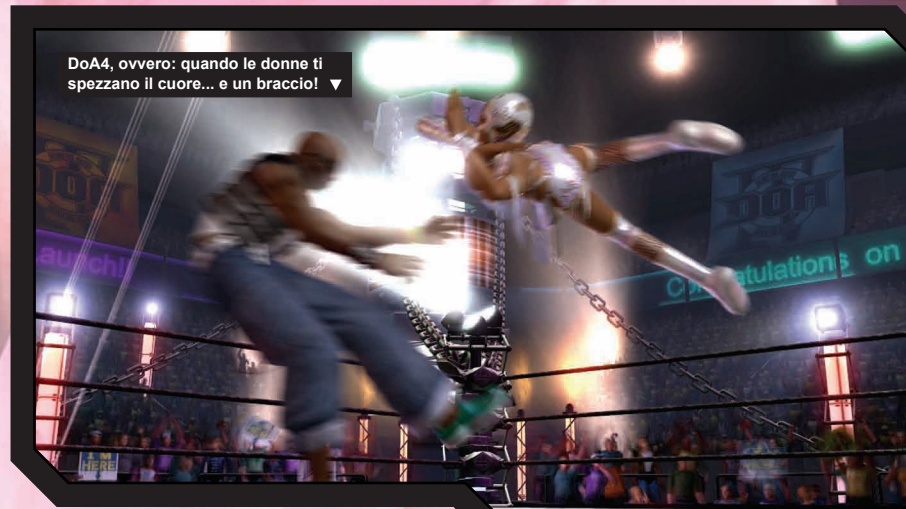
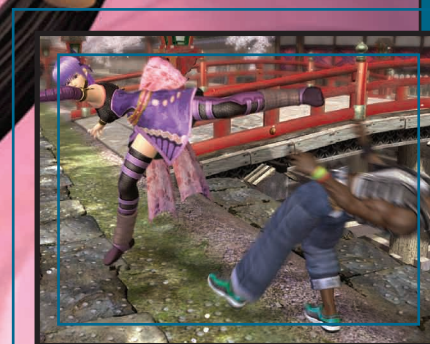
Mille opzioni per coccolarsi

Discorso opposto per le arene che sono enormi, dettagliate e persino interattive, con elementi dello scenario che causano danni come le auto che passano a Las Vegas o i leopardi nella savana! Rimangono impressionanti come sempre gli effetti grafici di contorno, come i riflessi di lottatori e paesaggio in tempo reale e lo spettacolare motion blur, che rende i movimenti ancora più realistici; un po' meno curata invece è la collisione tra i modelli. Il comparto audio è sempre ad ottimi livelli, con musiche rock e orientaleggianti caratteristiche della serie, con effetti sonori mai fuori luogo. La longevità è un punto forte del titolo: abbiamo un rinnovato story mode, una miriade di opzioni, modalità aggiuntive, elementi sbloccabili e, last but not least, un eccellente Online mode dove sfidare avversari di tutto il mondo, senza ombra di lag. Molto carina ed originale la lobby online: prenderete le fattezze di un avatar di vostra scelta, e man mano cumulate vittorie guadagnerete denaro che potrà essere speso per personalizzarlo ed aumentare di grado. L'esperienza in linea è da provare: sono presenti opzioni e modalità per tutti i gusti, compreso un "quick match" dove affronterete di fila avversari finché verrete sconfitti, e la sezione per assistere a qualunque scontro in corso. Sostanzialmente è un grandissimo passo avanti al già ottimo supporto online di DOA: Ultimate. Inutile dire che, se avete messo già le mani su Xbox 360, dovete proprio detestare il genere per non prendere in considerazione questo nuovo capitolo del picchiaduro Tecmo, visto che praticamente innova e migliora una serie già di grande qualità!

>>> Claudio "Tor Landeel" Fortuna <<<

INFO
Tecmo
PUBLISHER: MICROSOFT
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: 1 - 4
ONLINE: SI

▲ Come in ogni picchiaduro 3D che si rispetti, anche DoA4 vanta personaggi dotati di tecniche di lotta specifiche e micidiali. Tuttavia quella a destra non sembra male...

DoA4, ovvero: quando le donne ti spezzano il cuore... e un braccio! ▼

GRAFICA Fluida e molto curata, specialmente nelle arene	92
SONORO Musiche appropriate ed effetti azzeccati	88
GIOCABILITA' Gameplay innovativo e migliorato	94
LONGEVITA' Fidatevi: ci giocherete fino alla nausea...	95

+ Più profondo per gli esperti...
+ ... più accessibile per gli altri!

- Si poteva fare di più sui personaggi
- Le novità possono non piacere

>>> GLOBALE 94
Vivi o morti... ci giocherete!

Caratteristiche: supporta 16:9, 720p, Dolby Digital 5.1, Memory Card

SITO UFFICIALE >>> www.sega.com/gamesite/condemned

Xbox 360

CONDEMNED

LA 360 CI CONDANNA A GIOCARE!

Stanchi di correre in mezzo a farfalle e di essere circondati da docili elfi e meravigliose creature? Bene, allora continuate a leggere, perché in questo gioco non troverete niente del genere! ***Condemned: Criminal Origins***, primo titolo della ***Monolith Productions*** per ***Xbox360***, vi catapulterà infatti nella scena del crimine, dove voi, l'agente FBI ***Ethan Thomas***, dovrete indagare su misteriosi omicidi per scovare il serial killer chiamato "***Match Maker***". Ad assistervi i vostri attrezzi del mestiere, da usare in circostanze predefinite tipo sequenze interattive, e ***Rosa***, una collega che vi aiuterà a decifrare le prove. La visuale in prima persona dona un senso di coinvolgimento senza precedenti e vedrete che trovarvi improvvisamente davanti ai vostri avversari vi farà prendere più di un accidente. Il sistema di controllo è intuitivo ma a volte un po' rigido, mentre i combattimenti sono eccezionalmente curati e tecnici: le armi a disposizione sono principalmente mazze di vario tipo come tubi di piombo, assi chiodate, mentre raramente avremo a disposizione armi da fuoco. Dalla parte del coinvolgimento c'è il reparto tecnico con la grafica in primis: ombre che si muovono in tempo reale, visi molto dettagliati che si contorcono dal dolore, ambienti oscuri, sporchi ed in disordine. L'audio non è da meno, ed è un elemento fondamentale visto che sarà necessario ascoltare con attenzione qualunque rumore possa fornire la posizione dei vostri nemici, che si nasconderanno pronti ad assalirvi quando meno ve l'aspettate; la musica nemmeno a dirlo è funzionale a creare l'atmosfera di tensione necessaria. L'indagine si svolgerà lungo dieci livelli di terrore ed angoscia ma, sfortunatamente, una volta terminato non ci saranno elementi sbloccabili che possano incrementare la longevità; poche opzioni, ma ***Condemned*** è un gioco dal grande fascino che si presterà comunque ad essere rigiocato, anche solo per rivivere le emozioni di una caccia all'uomo… solo che in questo caso la preda siete voi!

>>>> Federica "Poccina" Imbroglia

Monolith

PUBLISHER: SEGA
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO

INFO

GRAFICA	Evocativa, di grande atmosfera e dettaglio	94
SONORO	Vi causerà lunghi attimi di gelido terrore	92
GIOCABILITA'	Coinvolgente, molto varia e di ottima fattura	90
LONGEVITA'	Esperienza troppo breve ma decisamente intensa	78

+ Grafica tetra e spettacolare
+ Audio da brivido

- Nessun elemento sbloccabile
- Un po' corto

>>> GLOBALE 90 — Non a caso, la paura fa 90

Caratteristiche: supporta 16:9, 480p, HDTV: 1080i, Dolby Digital 5.1, Memory Card

Xbox

SITO UFFICIALE >>> www.olympicvideogames.com

DISPONIBILE ANCHE PER >>> PS2, PC

49Games

PUBLISHER: 2K SPORTS
GENERE: SPORT
GIOCATORI: 1 - 4
ONLINE: NO

INFO

TORINO 2006

TUTTI A SCIARE CON L'XBOX

Dal 10 al 26 febbraio sarà di scena in quel di Torino la XX° edizione dei giochi ***Olimpici Invernali***. **Sfruttare l'occasione è sicuramente l'obiettivo di questa produzione multiformato**. Devo ammetterlo: quando sono di fronte a questo genere di titoli, un unico gioco riesce a venirmi nostalgicamente alla mente, ed è quel capolavoro del 1983 chiamato ***Track & Field***. Quanti ricordi… notti insonni passate nel tentativo di bissare quel maledetto record, joystick spaccati nella frenesia di pigiare il più velocemente possibile il dannato pulsante rosso. Ad oggi, mio malgrado, non ho avuto più modo di provare simili sensazioni; ma adesso il compito di riportare in voga i fasti di quel gran titolo passa nelle mani di ***2K Sports*** con il loro ***Torino 2006***. Niente da fare, come avrete capito sbirciando il voto finale: questa licenza ufficiale dedicata alle ***Olimpiadi*** invernali non riesce a stupire positivamente. E adesso vi spiego il perché: Il titolo propone 8 discipline con 15 differenti eventi sportivi, ma molti risultano semplici variazioni. Ad ogni modo, vi ritroverete a gareggiare in diverse discipline come bob, pattinaggio e ovviamente sci, ma la ripetitività degli eventi vi costringerà a considerare il titolo solo in compagnia di amici. Eh sì, perché dove ***Torino 2006*** può puntare qualche moneta in più è proprio sul multiplayer, che consente a quattro giocatori di sfidarsi in gare più impegnative e divertenti. Graficamente il titolo offre buoni spunti, senza però raggiungere vette d'eccellenza. Discreto il sonoro, ma il commento risulta poco coinvolgente. Il gameplay non convince e la longevità del titolo sarà determinata soprattutto dalla vostra passione per gli sport invernali. In definitiva vi ritroverete fra le mani un gioco dove la ripetitività delle azioni vi farà presto mollare il pad in cerca d'altro. Peccato, personalmente puntavo su ***Torino 2006***, soprattutto una volta appreso che gli sviluppatori erano i ragazzi della ***2K Sports***, sempre abili a rappresentare titoli sportivi. Speriamo che le Olimpiadi (quelle vere) ci sappiano entusiasmare più di questo titolo!

>>> Leonardo "Mikore" D'Ottavi <<<

GRAFICA	Stadi e ambientazioni ben riusciti ma non entusiasmanti	75
SONORO	Discreti gli effetti ma pessimo il commento	60
GIOCABILITA'	I comandi sono agevoli ma risultano troppo ripetitivi	70
LONGEVITA'	Acquista qualche punto solo se giocato in multi	60

+ Il multiplayer è piacevole
+ Si svolge in Italia!

- Troppo ripetitivo
- Poco coinvolgente
- Pessimo comparto sonoro

>>> GLOBALE 70 — Non spegnete la fiaccola!

Caratteristiche: supporta Dolby Digital 5.1, 480p, Vibrazione, Memory Card

APE ESCAPE 3

LA SCIMMIA CHE VENNE DA MARTE...

Se affrontare mostri e demoni quà e là è divenuta una cosa banale e scontata, ho io l'alternativa: andare a caccia di... scimmie! Sicuramente molti di voi ricorderanno l'inaspettata comparsa di *Ape Escape* per la cara vecchia ***PSOne***, uno dei migliori platform del '99 nonché primo titolo a sfruttare appieno il ***Dual Shock***. Dopo una fugace apparizione del secondo capitolo su ***PS2***, ***Sony*** ha di nuovo sguinzagliato il suo esercito di pelosi esemplari in occasione di ***Ape Escape 3***. La spassosa trama vi conquisterà fin dai primi minuti di gioco: i malvagi extraterrestri **Specter** e ***Dr. Tomoki***, visti i tempi che corrono, hanno ben pensato di danneggiare l'umanità attraverso la televisione, inviando i loro sudditi ad infestare tutte le trasmissioni e azzerare il quoziente intellettivo dei telespettatori (come se già non accadesse). Ognuno dei livelli ricalca le ambientazioni di serie tv e film realmente esistenti. Il gameplay, immediato e coinvolgente, è ancora basato sull'acciuffare scimmie: ne dovrete recuperare oltre 400 utilizzando il bravo retino elettronico dei due protagonisti, ***Kei*** e ***Yumi***. Se pensate che basti una semplice banana (chi ha detto ***PS3***?) per attirare questi fastidiosi scimpanzè vi sbagliate di grosso: ognuno possiede caratteristiche uniche, che vi costringeranno ad adottare strategie sempre diverse; le scimmie più intelligenti tenteranno di soffiarvi davanti al vostro naso il retino e le armi equipaggiate, scaricando contro di voi i loro devastanti effetti. Novità assoluta per la saga è la possibilità di cambiare look per acquisire poteri diversi: ad esempio trasformandovi in un maestro di ***Kung Fu*** potrete picchiare come ***Bruce Lee*** e nei panni di ***Aladino*** evocherete l'aiuto del mitico ***Genio***. Nota doverosa va alla esilarante modalità ***Mesal Gear Solid*** (nessun errore di stampa…) che non è un semplice extra ma una completa rivisitazione del mitico ***Metal Gear***, con tanto di ***Solid Snake*** interpretato dalla buffa scimmia ***Pipo Snake***: salvare i 30 ostaggi per sbloccate la modalità hard è un'esperienza da provare! Insomma: ***AE3*** è un titolo proprio per tutti, gorilla compresi!

>>>> Valerio "ZatamuS" Fusco

PUBLISHER: SONY
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO

GRAFICA	Colorata e divertente... ma nulla di nuovo	82
SONORO	I motivetti sono carini, gli effetti esilaranti	85
GIOCABILITA'	Una volta presa la mano sarà difficile staccarvi dal pad	91
LONGEVITA'	Modalità extra e minigiochi come se piovessero!	92

+ Elevata originalità
+ Stupendo il Mesal Gear
+ Risate a non finire

- Poteva dare di più nelle prestazioni
- Causa dipendenza!

>>> GLOBALE — Darwin ne sarebbe felice!

Caratteristiche: supporta 16:9, Dolby Pro Logic II, Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

AMERICAN <<<<< >>>> WASTELAND TONY HAWK'S

GUARDA COME VADO SENZA MANI...

Come ogni anno, siamo nuovamente davanti ad un altro titolo basato sul franchise dello skater più famoso del mondo: *Tony Hawk*. Questo, infatti, è il settimo capitolo della serie che *Neversoft* ed *Activision* hanno deciso di portare sui nostri schermi, cercando di innovare il concept con diverse chicche. Avrete a vostra disposizione molte modalità, ognuna delle quali decisamente longeva. Lo ***Story Mode*** è caratterizzato da una trama vera e propria, a differenza degli altri ***Tony Hawk***; impersonerete uno skater anonimo, deciso a fuggire dalla sua città natale e dai diverbi familiari per fare carriera e diventare un famoso skater. Riuscirete a conquistare una tale fama da permettervi di avere una crew e addirittura uno "*Skate Ranch*", dove compiere le acrobazie più elettrizzanti. Inoltre, potrete usufruire di un nuovo mezzo per sfidare la gravità ed effettuare i tricks più esaltanti… la ***BMX***! E' proprio questa la grande novità introdotta in ***American Wasteland***: la possibilità di sfrecciare a bordo di una bicicletta stile *'eighties*! Inoltre è presente un editor per creare il vostro personaggio preferito, i tricks e arene in cui potrete posizionare rampe ed ostacoli di ogni sorta. Graficamente il gioco non è al livello dei grandi titoli presenti su ***PC***: assenza di ***bloom***, ***textures*** di qualità non eccelsa, personaggi con un numero carente di poligoni nonostante le ottime animazioni… nel complesso discreto. La colonna sonora, invece, è veramente ben realizzata e rispecchia lo stile dei precedenti capitoli. In definitiva, le aggiunte ci sono (anche se non radicali) e garantiscono molto divertimento. E' un must per skaters e appassionati, nonché un ottimo acquisto per chiunque volesse provare il genere.

PUBLISHER: Activision
GENERE: SPERICOLATO
GIOCATORI: 1 - 6
ONLINE: SI
INFO

Francesco "Ultimato" Verzola

GRAFICA	Le città sono migliorate, ma le texture ancora no	84
SONORO	Colonna sonora splendide e carica di adrenalina	92
GIOCABILITA'	La tastiera vi sembrerà uno skate senza rotelle	86
LONGEVITA'	Tante modalità presenti, aggiunte all'editor e al multi	93

+ Skate e Bmx
+ Editor di tracciati
+ Si può creare la crew

- Grafica ancora da perfezionare

>>> GLOBALE — Da sbucciarsi le ginocchia!

Requisiti: Win 2000 / XP - CPU 1.2 GHZ - RAM 256 - HD 3.5 GB

Risorse del computer

File Modifica Visualizza Preferiti Strumenti ?

Indietro Cerca Cartelle

Indirizzo Risorse del computer Vai

SONY: PS2 E PORTATILE
GAME BOY: SP - DS - MICRO
GIOCHI X TUTTE
LE CONSOLE E PC

MOUSE DISPLAY TASTIERE PC STAMPANTI

TUTTO PER IL TUO PC!

PENTIUM 4 INTEL
MIDI ATX - MAINBOARD ASUS P5GD1 PRO
CPU INTEL P4 630 3.0 GHZ
HARD DISK 160 GB 7200
FLOPPY/DVD LG 16X52
MAST DVD PIONEER 110 16X
RAM 512MB DDR 400
VGA ATI X300SE 128 MB PCX
TASTIERA - MOUSE - CASSE

€ 483,99

AMD SEMPRON 2600 754
MIDI ATX - MAINBOARD PC CHIPS M871G
CPU AMD SEMPRON 2600 754 - HARD DISK 40 GB 7200
FLOPPY/DVD-ROM 16X52 - AUDIO VIDEO LAN
RAM 256 MB DDR 400 - TASTIERA - MOUSE - CASSE

€ 243,99

AMD 939 3000
MIDI ATX
MAINBOARD ASUS A8V
CPU AMD 939 3000
HARD DISK 250 GB 7200 SATA
FLOPPY - MAST. DVD NEC3550 16X
RAM 512MB DDR 400
VGA ATI 9250 AGP 256 MB
TASTIERA - MOUSE - CASSE

€ 445,99

I NOSTRI PUNTI VENDITA:

VIA PUBLIO VALERIO 90/92
TEL / FAX 06 97.60.10.19
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00
15:30/19:30
LUNEDÌ 15:30/19:30
METRO A GIULIO AGRICOLA

VIA MONDRAGONE 14/16
TEL 06 78.85.18.91
FAX 06 45.42.37.94
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00 - 15:30/19:30
LUNEDÌ 15:30/19:30
METRO A COLLI ALBANI

P.ZZA PONTELUNGO 3
TEL/FAX 06 70307231
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00
15:30/19:30
LUNEDÌ 15:30/19:30
METRO A PONTELUNGO

VIA DELLA LUCCHINA 96
TEL / FAX 06 30.81.95.91
ORARIO CONTINUATO
10:00 / 20:00
DOMENICA APERTO
C. COMM.
LE GULLIVER NEGOZIO N°28

CIRC.NE OSTIENSE 190
TEL 06 51.60.52.12
MARTEDÌ/SABATO
09:30 / 13:00
15:30 / 19:30
LUNEDÌ 15:30 / 19:30
METRO B GARBATELLA

start IT 15.11

Risorse del computer

M/B CPU AMD

ASUS K8U-X SOCK.754	39,99
ASUS A8V SOCK. 939	48,99
ASUS A8V DELUXE SOCK. 939	73,99
ASUS A8N E SOCK. 939 PCX DDR	77,99
ASUS A8N SLI SOCK. 939	94,99
ASUS A8N SLI DELUXE SOCK. 939	119,99
ASROCK K8 NF4G SATA 2	39,99
ASROCK 939A8X-M 939	36,99
ASROCK 939 DUAL SATA2 PCX AGP	46,99
ASROCK 939NF4G 939 PCX VGA INT.	52,99
PC CHIPS M871 G SOCK. 754	43,99
GIGABYTE K8 GA-K8NS	43,99
GIGABYTE K8 GA-K8NSC 939 AGP	59,99
GIGABYTE K8NF-9 939 PCX DDR	69,99
GIGABYTE K8N PRO SLI 939	83,99

M/B CPU INTEL

ASUS P5GD1 PCX DDR400	83,99
ASUS P5GD1 PRO PCX DDR400	73,99
ASUS P5GD2-X	73,99
ASUS P5LD2 PCX DDR 2	94,99
ASROCK 775V88 +	36,99
ASROCK 775VM800	35,99
ASROCK 775I65GV	43,99
GIGABYTE GA 8I915 P DUO	63,99

CPU AMD

AMD SEMPRON 2600 SOCK. 754 BOX	59,99
AMD SEMPRON 2800 SOCK. 754 BOX	62,99
AMD SEMPRON 3000 SOCK. 754 BOX	73,99
AMD SEMPRON 3100 SOCK. 754 BOX	80,99
AMD SEMPRON 3300 SOCK. 754 BOX	94,99
AMD SEMPRON 3400 SOCK. 754 BOX	99,99
AMD ATHLON 3000 64BIT SOCK.754 BOX	90,99
AMD ATHLON 3000 64BIT SOCK.939 BOX	134,99
AMD ATHLON 3200 64 BIT SOCK.939 BOX	143,99
AMD ATHLON 3500 64 BIT SOCK.939 BOX	171,99
AMD ATHLON 3800 64 BIT SOCK.939 BOX	239,99
AMD ATHLON 4000 64 BIT SOCK.939 BOX	289,99

MONITOR LCD

LCD 17" OCTIGEN MULTIMEDIALE	166,99
LCD 17" PHILIPS 170S6	189,99
LCD 17" HP L1740	229,99
LCD 19" HANNSTAR MULTIMEDIALE	219,99
LCD 17" ACER 1716 AS	187,50
LCD 19" SAMSUNG 913 V	236,99

MASTERIZZATORI

MASTERIZZATORE DVD 16X NEC 3550	31,99
MASTERIZZATORE DVD LITE-ON SHW 1635 S	31,99
MASTERIZZATORE DVD LG GSA 4167 16X16	31,99
MASTERIZZATORE DVD 16X16 PIONEER 110	33,99

STAMPANTI

EPSON C48 28800 DPI USB	50,99
EPSON D68 PHOTO EDIT.5760 DPI USB	67,99
EPSON D88 5760 DPI USB	76,99
EPSON D88 PHOTO EDIT. 5760 DPI USB/PAR.	84,99
EPSON DX 3850	85,99
EPSON DX 4250	93,99
EPSON PICTURE MATE 5760 DPI	166,99
HP OFFICEJET 5610 FAX SCANNER STAMP.	155,99
HP PSC 1510	91,99
HP DESKJET 5940	74,99
CANON PIXMA IP 1600	47,99
CANON PIXMA MP 150	78,99
CANON LBP2900 LASER 600 DPI	112,99
SAMSUNG ML 2010 LASER	125,99
BROTHER HL 2030 LASER	92,99

GRUPPI DI CONTINUITA'

UPS MAXXTRO 600 VA	39,99
UPS MAXXTRO 800 VA	54,99
UPS MAXXTRO 1000 VA	75,99

CPU INTEL

P4 630 3,00 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	148,99
P4 640 3,20 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	181,99
P4 650 3,40 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	234,99
P4 650 3,60 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	329,99
P4 650 3,80 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	499,99

MEMORIE

DIMM 128 MB PC133 V-DATA	12,99
DIMM 256 MB PC133 V-DATA	25,99
DIMM 512 MB PC133 V-DATA	54,99
DIMM 128 MB PC133 OEM	7,99
DIMM 256 MB PC133 OEM	18,99
DIMM 512 MB PC133 OEM	31,99
DDR 256 MB PC 400 V-DATA	16,99
DDR 512 MB PC 400 V-DATA	32,99
DDR 1.0 GB PC 400 V-DATA	65,99
DDR II 256 533 A-DATA	13,99
DDR II 512 533 A-DATA	27,99
DDR II 1.0 GB 533 A-DATA	50,99
DDR KINGSTON 512 MB 400 MHZ	34,99
DDR KINGSTON 1.0 GB 400 MHZ	69,99
DDR II 512 GB 533 KINGSTON	34,99
DDR II 1.0 GB 533 KINGSTON	67,99

MEMORIE NOTEBOOK

SODIMM 256 MB 133 APACER	41,99
SODIMM 256 MB 400 TWINMOS	17,99
SODIMM 512 MB 400 TWINMOS	35,99
SODIMM 1.0 GB 400 A-DATA	90,99
SODIMM 512 MB DDR2 V-DATA	28,99
SODIMM 1.0 GB DDR2 A-DATA	68,99

HARD DISK MAXTOR

40 GB 7200 RPM PLUS8	33,99
80 GB 7200 RPM PLUS 9	40,99
80 GB 7200 RPM 8 MB PLUS 9	42,99
80 GB 7200 RPM SATA PLUS 9	44,99
120 GB 7200 RPM PLUS 9	54,99
120 GB 7200 RPM SATA PLUS 9	56,99
160 GB 7200 RPM 8 MB PLUS 9	59,99
160 GB 7200 RPM SATA PLUS 9	60,99
200 GB 7200 RPM 8 MB PLUS 9	67,99
200 GB 7200 RPM SATA PLUS 9	69,99
250 GB 7200 RPM 16 MB	79,99
250 GB 7200 RPM 16 MB SATA	80,99
250 GB 7200 RPM SATA 2	81,99
300 GB 7200 RPM 16 MB PLUS 10 / SATA	96,99
200 GB 7200 RPM SATA 2	75,99
300 GB 7200 RPM 16 MB SATA 2	99,99

MEMORIE DIGITALI

PEAK 256MB MINI SD CARD WITH ADAPTOR	14,99
PEAK 512MB MINI SD CARD WITH ADAPTOR	24,99
PEAK 128MB MICRO SECURE DIGITAL	10,99
PEAK 128MB SECURE DIGITAL	7,99
PEAK 256MB 60X ULTRA SECURE DIGITAL	12,99
PEAK 512MB 60X ULTRA SECURE DIGITAL	21,99
PEAK 512MB 150X SECURE DIGITAL XTREME	26,99
PEAK 1GB 60X ULTRA SECURE DIGITAL	39,99
PEAK 1GB 150X SECURE DIGITAL XTREME	45,99
PEAK 2GB 150X SECURE DIGITAL XTREME	82,99
PEAK 256MB 100X MULTIMEDIA CARD	12,99
PEAK 512MB 100X MULTIMEDIA CARD XTREME	21,99
PEAK 512MB 200X MULTIMEDIA CARD XTREME	25,99
PEAK 1GB 100X MULTIMEDIA CARD XTREME	39,99
PEAK 1GB 200X MULTIMEDIA CARD XTREME	44,99
PEAK 2GB 200X MULTIMEDIA CARD XTREME	83,99
PEAK 256MB MMC MOBILE CARD (DV)	14,99
PEAK 512MB MMC MOBILE CARD (DV)	26,99
PEAK 256MB MULTIMEDIA CARD RS	12,99
PEAK 512MB MULTIMEDIA CARD RS	22,99
COMPACT FLASH 256 MB	14,99
COMPACT FLASH 512 MB 80X	24,99
COMPACT FLASH 1.0 GB	44,99
COMPACT FLASH 2.0 GB	93,99

PEN DRIVE

TWINMOS 128MB MOBILE DISK USB 2.0	9,99
KINGSTONE 256MB MOBILE DISK USB 2.0	17,50
TOSHIBA 512MB MOBILE DISK USB 2.0	22,99
TOSHIBA 1GB MOBILE DISK USB 2.0	41,99
PEAK II 2GB MOBILE DISK USB 2.0	81,99
PEAK II 512MB 120X USB 2.0	25,99
PEAK II 1GB 120X USB 2.0	46,99
PEAK II 2GB 120X USB 2.0	89,99
PEAK II 4GB MOBILE DISK XTREME USB 2.0	169,99
PEN DRIVE USB 2.0 4.0 GB BTC	89,99

SCHEDE AUDIO

SK AUDIO 5.1	9,99
SK AUDIO CREATIVE AUDIGY SE BULK	20,99
SK AUDIO CREATIVE AUDIGY 2 ZS BULK	49,99

VARIE

ALIM. ATX 450 WATT SILENT	14,99
ALIM. ATX 550 WATT SILENT	22,99
ALIM. ATX 650 WATT SILENT ATRIX	44,99
LETTORE CARD WRITER/READER EST. USB	11,99
PORTA BLUETOOTH USB	14,99
LETTORE DVD LG 16 X 52 OEM	13,99

SCHEDE VIDEO

GEF.MX 440 64 MB TV	24,99
GEF.FX 5200 128 MB DDR DVI TV	30,99
GEF.FX 5500 256 MB DDR DVI TV	40,99
GEF. 6600 256 DDR PCI EXPRESS	71,99
GEF. 6600 GT 256 MB DDR PCX	124,99
ATI RADEON 9250 AGP 128 MB DVITV	28,99
ATI RADEON 9250 AGP 256 MB DVI TV	39,99
ATI SAPPHIRE 9600 PRO AGP 128MB DVI TV	59,99
ATI RADEON 9600 XT AGP 128MB MSI	69,99
ATI RADEON 9600 XT AGP 256MB DVI TV	79,99
ATI RADEON X300 SE 128 MB PCX DDR	41,99
ATI RADEON X550 XT 256 MB PCX DDR	54,99
ATI SAPPHIRE X700 256 MB PCX DDR3	129,99
ATI RADEON X700 256 MB PCX DDR2	69,99
ATI RADEON X700 SUPER 512 MB PCX DDR2	75,99

PINNACLE ACQ. TV/AV/DV

PINNACLE MEDIACENTER 100 E	59,99
PINNACLE MEDIACENTER 300 I	85,99
PINNACLE PC TV 40 I	37,99
PINNACLE PC TV RAVE	49,99
PINNACLE PC TV 310 I	74,99
PINNACLE PC TV 200 E	99,99
PINNACLE PC TV 400 E	91,99
DAZZLE DVD RECORDER	67,99
PINNACLE STUDIO MOVIE BOX USB	199,99
PINNACLE STUDIO DV PLUS VERS. 8.0	207,99
SCHEDA PCI TV DIGIT. TELEC.	59,99
SCHEDA TV USB 2.0 CON INGR. VIDEO	48,99
TV-BOX EMPIRE EXT.1024X768 TEL	103,99
PINNACLE DAZZLE 150 USB 2.0	129,99

BOX ESTERNI

BOX USB 2.0 HD 2,5"	14,99
BOX USB 2.0 HD 3,5" TECHSOLO	25,99
BOX USB 2.0 / FIREWIRE HD 3,5"	33,99
BOX USB 2.0 HD 3,5" SATA	29,99
BOX USB 2.0 CDR DVD 5,25"	23,99
BOX USB 2.0 / FIREWIRE CDR DVD 5,25"	36,99

CABINET

MIDI MINI ATX USB FRONTALI	24,99
MIDI ATX USB NO ALIM.	16,99
MIDI ATX USB 450 WATT C43 8001	29,99
MIDI ATX USB 450 WATT C43 8005	34,99
MIDI ATX LCD 550 WATT D5 9001	62,99

LETTORI MP3

MP3 LCD 256 MB RADIO VOICE RECORDER	33,99
MP3 LCD 512 MB RADIO VOICE RECORDER	TEL.
MP3 LCD 1.0 GB RADIO VOICE RECORDER	78,99

MODEM

MODEM INT PCI 56 K V.92	8,33
MODEM EXT / USB 56 K V.92	22,99
MODEM ADSL TRUST USB	24,99
MODEM ADSL ROUTER 4 PORT HUB B	34,99
MODEM ADSL ROUTER TRUST 4 PORT HUB B	37,50
MODEM ADSL INT. ATLANTIS	43,99
MODEM ADSL D-LINK DSL 200 USB	29,99
MODEM ADSL D-LINK DSL 300T ETHERNET	34,99
MODEM ADSL ROUTER DLINK DSL 502T USB/ETH	44,99
MODEM ADSL ROUTER DLINK DSL 504T ETH	61,99

CASSE ACUSTICHE

CREATIVE INSPIRE SBS 380 2.1	24,99
CREATIVE INSPIRE SBS 390 2.1	29,99
CREATIVE INSPIRE SBS 580 5.1	44,99

HD NOTEBOOK 2,5"

40 GB SAMSUNG/TOSHIBA 5400 RPM 8 MB	56,99
60 GB WD 5400 RPM 8 MB	74,99
60 GB TOSHIBA 4200 RPM 8 MB	66,99
80 GB SAMSUNG 5400 RPM 8 MB	88,99
100 GB SAMSUNG/TOSHIBA 8 MB	102,99

start IT 15.11

SHADOW OF THE COLOSSUS

ALL'INSEGUIMENTO... DEI GIGANTI !

Emozione, sentimento, purezza, commozione, ma soprattutto spirito di sacrificio sono gli elementi che hanno contraddistinto un capolavoro artistico dal nome per molti indimenticabile: Ico. La forza e la spiritualità emanata dal titolo in questione rimangono ancor oggi difficili da dimenticare. ***Fumito Ueda*** (creatore del gioco), fu, infatti, in grado di trasportare su monitor, sentimenti e affettività verso il protagonista, unici e rari. In questa seconda produzione, il creatore di ***Ico*** rimette in gioco le stesse carte, mettendoci alla guida di un giovane ragazzo dal nome ***Wander*** e del suo fido destriero ***Agro***. L'avventura prenderà presto connotazioni forti e ben distinte, incentrandosi sulla volontà estrema da parte del giovane ***Wander*** di riportare in vita la sua innamorata, morta in circostanze a noi sconosciute. Il miracolo sarà possibile, ma la felicità si sa, è un dono che va perseguito con convinzione, sacrificio e forza di volontà. La determinazione, la consapevolezza di non poter fallire per arrivare sino in fondo, si instaurano immediatamente sul volto del nostro valoroso protagonista. E noi saremo lì, affascinati da questa forza e determinazione sprigionate da un semplice ma funzionale insieme di pixel. Prenderemo atto di dover affrontare un lungo viaggio alla ricerca di enormi mostri erranti, nel tentativo di distruggerli ed eliminarli per raggiungere il nostro scopo. Non importa come, non importa con quali forze, ma la volontà e la determinazione faranno parte del nostro essere, quindi nulla ci sarà impossibile ed ostacoli a prima vista insormontabili diventeranno pian piano alla nostra portata. Il compito non sarà facile, lo s'intuisce subito allo scontro con il primo dei 16 colossi che incontreremo durante il viaggio...

Ognuno ha un punto debole...

L'impatto visivo ed emotivo al cospetto di queste creature sarà devastante, vi sentirete inermi e lo smarrimento di fronte a tali esseri si farà sentire, ma la missione è troppo importante e l'ingegno dovrà avere la meglio. Ingegno, perché una volta scovato il punto debole del gigante e trovato il modo di aggrapparsi su di esso, avremo la possibilità di colpirlo nel punto vitale. La forza e le dimensioni di questi colossi sono eccezionali e il rivoluzionario sistema di controllo dei movimenti messo a punto da ***SCEJ*** conferisce a ciascuna creatura un'incredibile fluidità. La sensazione d'impotenza una volta in groppa a questi bestioni si farà ancor maggiore, dovremo essere abili a muoverci con furtività lungo il corpo dei colossi in continuo movimento, e rimanerne aggrappati non sarà affatto semplice. Le terre in cui ***Wander*** dovrà muovere i suoi passi, sono spettacolari sia per le splendide tinte fiabesche che per vastità. Per scovare tutti i colossi, il nostro protagonista avrà modo di passare attraverso foreste, laghi, pianure inesplorate, grotte e rovine, tutte realizzate con stile impeccabile e inconfondibile. Ogni luogo che verremo ad esplorare ci lascerà stupiti e affascinati, delle volte passeranno diversi minuti prima di incontrare un colosso, ma il viaggio che affronterete in sella ad ***Agro*** immersi nel mondo creato da Ueda, sarà piacevole e distensivo.

L'avventura di una vita...

Tecnicamente siamo di fronte ad un'opera di grande spessore, Texture nitide, nature dettagliate all'estremo con tinte cromatiche decisamente azzeccate e nemici composti da un numero impensabile di poligoni, formano un quadro sensazionale in grado di farci spalancare la bocca in più di un'occasione. Il tutto è poi accompagnato da una giocabilità semplice ed intuitiva e da musiche ed effetti sonori adeguati alla grandezza del titolo. Nonostante finora abbia solo tessuto lodi nei riguardi di questo capolavoro, sento il dovere di fare una precisazione: ***Shadow of the Colossus*** è un titolo adatto soprattutto a chi sentirà il bisogno di vivere una storia profonda, condividendone anche, i talvolta lunghi momenti d'esplorazione. Non sarà di conseguenza adatto ad un pubblico bisognoso di partitelle veloci e adrenaliniche. Detto questo, non mi resta che incensare di nuovo il lavoro svolto da ***Fumito Ueda***, e consigliare l'acquisto del gioco a chiunque senta il bisogno di essere coinvolto in una storia appassionante e ricca di significato. Ricordate, il vostro spirito di sacrificio e forza di volontà, saranno essenziali durante il viaggio attraverso il fantastico e incantevole mondo di ***Shadow of the Colossus***. Da metà Febbraio la vostra ***Playstation 2*** potrà godere di un altro capolavoro targato ***Sony***.

>>> Simone "Cloud" Giorgi <<<

SCEI
PUBLISHER: SONY
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO

GRAFICA Impensabile per una PS2: grande come un gigante	96
SONORO Musiche di grande atmosfera, effetti sonori colossali	95
GIOCABILITA' Gameplay vasto e studiato per un'avventura epica	93
LONGEVITA' Una volta terminato sarete poco incentivati a ricominciarlo	85

+ Scenari d'effetto
+ Sedici Colossi
+ Trama avvincente
+ Grafica eccelsa

- Il genere potrebbe non piacere

>>> GLOBALE 95
Davide ha trovato Golia!

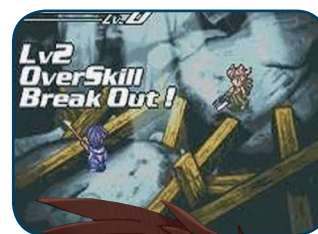
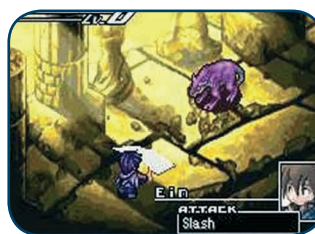
Caratteristiche: Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

>>> Tutte le hit delle console portatili <<<

HAND GAMING

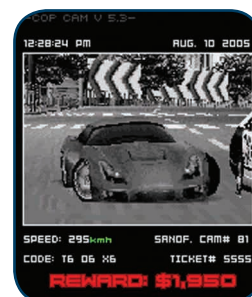
A cura di
Riccardo "Riki" Fusco

Riviera: The Promised Land

Con queste temperature alquanto rigide ecco un giochillo dall'atmosfera prettamente nordica, con storie di Dei, battaglie all'ultimo sangue e, non per ultime, armi spettacolari: sto menzionando l'ottimo ***Riviera: The Promised Land***, che evidenzia la ventennale esperienza nel mondo degli ***Rpg*** dei talentuosi ragazzi della ***Sting*** e che ci offre un titolo veramente innovativo, dove saremo protagonisti della lotta millenaria tra ***Dei*** e ***Demoni*** e bisognerà evitare che questi ultimi si reimpossessino dell'antico regno di ***Utgard***, conquistato dai buoni ***Grim Angels*** e dalle loro letali ***Diviner***. Parlavamo di innovazione, aspetto principe del gioco, che rende ***Riviera*** unico nel suo genere; il sistema di esplorazione è ben diverso da quello a cui siamo abituati in generale: lo schermo presenta una divisione in quattro parti, che permette di tenere sotto controllo elementi diversi, come lo status e l'inventario; inoltre, per accedere ai tesori e altri preziosi, dovremo fare affidamento ad una combinazione di tasti più o meno semplice da realizzare. Ogni personaggio non ha un proprio equipaggiamento: per questo motivo occorre scegliere l'arma da utilizzare prima di ogni combattimento; ovviamente a seconda del personaggio cambieranno le caratteristiche legate alle armi, che potranno essere utilizzate solo un numero limitato di volte. Lo stile grafico, di certo accattivante, si attesta su un buon livello, ma viene penalizzato da una ripetitività di *sprites* e fondali che avrebbero meritato una maggiore diversificazione. Nota di merito al background musicale, visto che gli arrangiamenti tra una battaglia e l'altra si rivelano davvero di alto livello; inoltre, la digitalizzazione del parlato si integra a meraviglia con il resto del comparto sonoro. La durata del gioco si attesta sulle dignitosissime 30 ore e siamo certi che anche i più pretenziosi troveranno l'avventura appassionante e coinvolgente. Insomma, se amate gli ***RPG*** o siete ***Dei***, ***Riviera*** si rivelerà il gioco che fa per voi!

Grafica	92	Giocabilità	93	92
Sonoro	91	Longevità	91	GLOBALE

La prossima volta inventa una scusa migliore per essere arrivato tardi a casa...

Asphalt 2

Non si può certo dire che al piccolo N-Gage manchino ottimi giochi di guida! All'uscita di ***Asphalt: Urban GT*** nel 2004 molti considerarono questo titolo la risposta a ***Need for Speed*** per il portatile ***Nokia***, nonostante piccole imperfezioni impedirono il raggiungimento della vetta. ***Gameloft***, con questo seguito, ha finalmente dato una spinta al gameplay introducendo diverse novità: tanto per cominciare non sarà più possibile sfrecciare indisturbati per la città, in quanto avrete la polizia alle calcagna, un po' come avviene negli ultimi giochi dedicati alle corse clandestine. Sullo schermo è presente una barra chiamata ***Wanted*** che si riempirà correndo: più si avvicinerà al limite e maggiori saranno i veicoli della polizia sulle vostre tracce, dalle moto agli elicotteri! A proposito dei mezzi disponibili, oltre alle auto in licenza già presenti nel primo capitolo, avrete ora a disposizione anche alcuni tipi di moto, tra cui ***Ducati*** e ***Kawasaki***. La maneggevolezza delle moto varia considerevolmente il gameplay e non sarà facile abituarsi alla diversa sensibilità! Migliorata anche la gestione delle collisioni: non assisteremo più a semplici testacoda ma a veri e propri incidenti stile ***Burnout***, con macchine che schizzano da una parte all'altra. La grafica ha dell'incredibile, visto che ***Gameloft*** è riuscita a spremere l'***N-Gage*** come pochi: i veicoli sono davvero dettagliati e sono stati aggiunti moltissimi effetti grafici; inoltre è anche possibile personalizzare diversi aspetti del vostro bolide. Persino l'audio è di altissima qualità: stavolta abbiamo una colonna sonora di eccezione, formata da brani di artisti famosi come ***Moby***. Insomma, ci troviamo veramente davanti ad un titolo di eccezione, per cui se avete il portatile ***Nokia*** cosa aspettate? Allacciate le cinture *e vai con la Nitro!*

Grafica	94	Giocabilità	91	91
Sonoro	90	Longevità	88	GLOBALE

Gundam Battle Tactics

Di fronte ad un titolo come questo, la mente viaggia a tanti e tanti anni fa, quando la tv occupava il posto dei videogiochi e causava pesanti indigestioni di robottoni giapponesi, trasmessi a tamburo battente. In quei tempi un certo ***Yoshiyuki Tomino*** dava inizio all'epoca di ***Gundam***, scuotendo l'ambiente con un *Anime* popolato da soldati in carne ed ossa e robot non necessariamente invincibili; il cartone animato, considerato ormai un mito, fu trasposto negli anni in molteplici giochi per console. Ecco dunque ***Gundam Battle Tactics***, *mech game* che non delude le attese, visto che i robot delle varie serie animate più o meno ci sono tutti, i poligoni si muovono bene e la grafica si rivela particolareggiata, con effetti di luce sfornati per ore a livelli eccelsi. Il gioco propone un'inquadratura in terza persona del mech manovrato: si parte da missioni da semplice sparatutto, alla ricerca di allettanti *power up*, per finire ad una sorta di modalità scorta, in cui dovremo eliminare le mine per permettere il passaggio degli alleati. Cotanta meraviglia, però, ha un risvolto della medaglia: cali improvvisi di frame nelle fasi di gioco più 'impegnative' e la poca innovazione del titolo; mancanze che però non minano di certo un gioco veramente evocativo e a tratti stupendo, accompagnato da musiche che hanno fatto la storia di ***Gundam*** e riadattate perfettamente allo stile di gioco. Obbligato agli appassionati e sicuramente da provare per gli altri, senza contare che ***Bandai*** mette a disposizione un ottimo Wi-Fi per 4 persone. *Nessuno ce la fa contro Gundam!*

Grafica	90	Giocabilità	89	91
Sonoro	91	Longevità	91	GLOBALE

>>> Inviateci le vostre recensioni. Noi le pubblicheremo! <<<

SPAZIO AI LETTORI!

Pubblica online le tue recensioni sul sito: www.gameplayer.it

SHADOW HEARTS 2

JET-LAW CI PORTA NEL MONDO DI COVENANT!

Per chi non lo conoscesse shadow heart: covenant è il seguito dell'altrettanto meno noto *Shadow Hearts*; un gioco di ruolo per *PS2* la cui più grande sventura fu quella di uscire quasi in parallelo con FFX, il gioco non era male ma fu completamente oscurato dal colosso **Square**, così da farlo rimanere pressoché sconosciuto. Nonostante le disastrose premesse, nel 2004 ***Midway*** decise di farne un seguito. Come poche volte è successo nel mondo dei videogiochi, la ***Aruze*** (svilappatrice del gioco), fece tesoro di tutti gli errori commessi e sfornò un ***Rpg*** talmente interessante da essersi meritato la palma di miglior ***Gioco di Ruolo*** dell'anno. Curiosi? E' proprio il fattore curiosità che lascia senza parole il giocatore: niente è scontato e nulla è prevedibile in questa avventura, che fa dell'anormale la sua caratteristica più interessante. Tutti gli aspetti del gioco sono fortemente originali: dai personaggi fuori di testa (c'è un vampiro wrestler tanto per capirci ^_^) al loro sviluppo, diversificato per ciascuno, fino ad arrivare alle atipiche sonorità delle musiche. La grafica non è per nulla sgradevole e le scene animate sono di ottima qualità; l'unica nota negativa è la mancanza di effetti speciali particolarmente efficaci. La giocabilità è quella di un comune ***Rpg***, con alcune gradevoli aggiunte come il ***judment ring***, una ruota da usare con tempismo per concretizzare i vari attacchi; Questo sistema mantiene magicamente alta l'attenzione del player durante i combattimenti, il quale raramente giocherà con il "*ZzZz*" ke gli esce dal naso. Consiglio questo prodotto soprattutto a quella fascia di vecchi giocatori che cercano qualcosa di diverso, capace di dare emozioni e tanta sodisfazione. Speriamo solo che non sia un caso isolato.

Jet-Law - Forum di GAME

Cheat & Soluzioni

DRAGON BALL: BUDOKAI TENKAICHI

SBLOCCA LA MODALITA' *"TRUE WORLD TOURNAMENT"*
Colleziona tutte e sette le Sfere del Drago

SBLOCCA VEGETA SUPER SAIYAN
Sconfiggi Android 18 nella Z Battle Gate

SBLOCCA LE MASTER'S SKILLS
Neutralizza tutti e 100 gli avversari nella Ultimate Battle Mode.

PS2

GAME MAIL

Quoppereffe Risponde!

Scrivete a: redazione@gameplayer.it
Sito internet: www.gameplayer.it

◄ Golden Axe 2 - Sega Megadrive (1991)

Ciao a te, Veldrin Xar! Eccoti la menzione speciale, come promesso. Sei stato il primo fan di GAME che abbiamo incontrato nelle lande virtuali di Guild Wars. Ci rivedremo un giorno o l'altro, dalle parti delle Brughiere o verso Ascalon; la prossima volta brinderemo con della buona birra dei nani che si spera offrirai tu, visto che ho speso tutti i miei soldi in tinture per la nuova armatura! Ah dimenticavo: passo & chiudo!

▲ Ed ecco messer *Veldrin* in tutta la sua stazza. E' serio e fiero perché si è reso conto di chi ha davanti... ehm...

▲ Tutti questi bravi pupazzi sono gli amici di *GW* che non hanno resistito alla proposta di una foto su *GAME*!

LA LETTERA DEL MESE

È la prima volta che vi scrivo e sinceramente è anche il primo numero della rivista che leggo... Xké non trovavo copie in facoltà.. Oggi mi è capitata questa rivista tra le mani, grazie ad un amico che conosce la mia passione per i videogames.. Che dire.. Ci voleva proprio una rivista gratuita.. Mi chiamo ***Luca*** (x gli amici ***Bartdream)*** e sono al primo anno di ***Economia*** a ***Roma3***. Spero continuiate così.. Magari allargando la redazione potremo avere una rivista con spazi dedicati ad ogni console.. Se serve una mano contattatemi.. Ciao belli, buon lavoro!

Luca - E-mail

"Belli" è una parola grossa; al massimo direi bellocci anche se qui ci vantiamo parecchio delle nostro aspetto, pollice opponibile in primis. Ti ringrazio per i complimenti ma ti sconsiglio vivamente di continuare a leggere se vuoi arrivare anche al secondo anno. Per quanto riguarda le console, in realtà le recensiamo un po' tutte, anche se a volte qualcuno mette Onimusha Blade Warriors e tutti smettono di lavorare per prendersi allegramente a chiodate. In ogni caso, se vuoi darci una mano con le recensioni c'è il nostro forum sul sito www.gameplayer.it, dove pubblichiamo tutti gli articoli dei lettori. Ah, se invece intendevi una mano in Economia, ti metterò in contatto con l'Amministrazione, che non conosce neppure le tabelline. Ciao!

MESSAGGI DAL FORUM!

ORGANIZZA IL TUO TORNEO

Volevo sapere se fosse possibile riuscire a organizzare un bel lan party per più di 10 persone... non so dove, magari all'Uni di Tor Vergata, ma sarebbe una bella cosa: Ut, Warcraft, Cod o quel che volete!

Mephit - Forum di Game

VENDO / SCAMBIO

Cerco HALO x PC! Per favore, chi lo abbia si faccia vivo!

Lyder-24 - Forum di Game

Purtroppo, a causa di motivi di spazio, per questo mese è saltato l'appuntamento con i nostri amici cosplayer, che ci hanno inviato una performance davvero notevole di *Final Fantasy - Advent Children*. Nel prossimo numero ci faremo perdonare, promesso! ▼

IL SONDAGGIO DI GAME

Hai l'Xbox 360? Pensi di acquistarla ?

Già comprata!	40%
La prenderò a breve	20%
Se escono giochi interessanti	40%
Non mi interessa	0%

Sembra proprio che l'idea di una fiammante XBox 360 in casa non manchi proprio a nessuno, ma come si dice: tra il dire e l'acquistare c'è in mezzo il prezzo. Ci vediamo a marzo, ciaux!

▲ Da sinistra: Stefano (Cloud), Marco (Sephiroth), Salvatore (Rude), Andrea (Reno), Giulia (Aeris), Burcin (Yuffie), Eleonora (Tifa Lockhart). A marzo facciamo lo speciale!

Tornei, amici, sondaggi, scambi... iscrivetevi alla nostra community! www.gameplayer.it

Retro
Games from the past

Ed ecco la suoneria di Strider per il vostro cellulare:

NOKIA RTTL: d=4,o=5,b=112:16a#,16a#,16a#,16a#,16f6,16f6,16f6,16f6,f6,8d#6,8c6,16c#6,16c#6,16c#6,16c#6,16g#6,16g#6,16g#6,16g#6,g#6,8f#6,8f6,1c#6

NOKIA COMPOSER: Tempo: 112 - 688#, 6#, 6#, 6#, 4*, 4, 4, 4, 499, 28#, 1, 18#, 1#, 1#, 1#, 5#, 5#, 5#, 5#, 599#, 48#, 4, 1999#

ANNO 1991: Capcom ci stupisce con quel gorilla...

STRIDER 2

Indossate una sciarpa lunga fino a terra, copritevi il volto e assumete un'aria misteriosa e tetra: ecco bravi, ora siete dei veri ninja...

In realtà vi serve ben altro per diventare guerrieri super tecnologici, capaci di lanciare lame di luce contro i nemici e saltare senza preoccuparvi della noiosissima ***Legge di Gravitazione Universale***: ma se giocate a ***Strider 2*** su ***Megadrive*** potrete sfuggire ai limiti della ***Dinamica*** senza troppi problemi. Ricordo la prima volta che ho visto la foto in basso, con il gorilla robot, sulla pagina pubblicitaria di un vecchissimo ***Topolino*** di almeno 15 anni fa; in quel momento pensai che, molto probabilmente, l'umanità avesse raggiunto il suo culmine e realizzato il compito per cui era stata creata (tesi che attualmente è ancora tutta da invalidare). Le possibilità erano due: diventare un ninja bionico all'istante o acquistare la console ***Sega*** con il mega-gioco ***Capcom*** incluso; ragionevolmente, mi decisi per la prima soluzione, visto che il prezzo nei negozi era praticamente inaccessibile ai poppanti. Ma come resistere al gioco d'azione che più di ogni altro incarnava lo stile del '91? Inoltre, secondo la solida opinione di un passante in un bar, una rivista italiana gli aveva assegnato un poderoso (e meritatissimo) 98%; nessuno si è mai preso la briga di controllare la veridicità della fonte, ma possiamo affermare di sì grazie all'incontrovertibile regola del "***l'hadettounochesenseintende***". Poche chiacchiere! Se siete stanchi di complicati giochi in 3D, che richiedono più tasti per giocare di un aereo (e senza hostess per giunta), allora tornate al vecchio stile, con un pulsante di salto e uno di fuoco. ***Strider 2*** si rivela un grande action game con elementi da platform, un mix di esplorazione e ***affet'em up*** alla ***Barbarian***. Neanche a dirlo, lo scopo del gioco è quello di fermare una specie di fantasma galattico che, senza perdere tempo, vi minaccia già a a partire dallo schermo dei titoli. La grafica lascia ancora oggi esterefatti (*ma lo vedete come è fatto quel gorilla!? No, dico, lo vedete!?*) e il gameplay si rivela coinvolgente anche dopo averlo terminato più volte. Date retta a me, se cercate un gioco veramente notevole ***Strider 2*** fa al caso vostro. Parola mia... e del passante che stava al bar!

GAME - Mensile - 32 Pagine a Colori - 20.000 copie

LA PRIMA RIVISTA << << << <<
>> >> GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

Ecco dove potrete trovare GAME, a partire dal 15 di ogni mese!

A ROMA

Ambu Zone - Via Camilla 13/A ■ ***Appia comics*** - Via dei colli albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Bit Power*** - Largo Preneste 33 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Nais 19/29 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dragon Store*** - Via D. Marsi 16 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Giocofollia*** - Piazza della Balduina 35 - Via Parma 5/5a - Viale dell'Aereonautica 103 - Viale Gorizia 60 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***La Pulce*** - Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Cupra 36 - Via Duilio 5 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Piazza di Pontelungo 3 - Via della Lucchina 96 - Via Publio Valerio 90/92 - Circ.ne Ostiense 190 - Via Mondragone 14/16 ■ ***Tomo Shop*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

FUORI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***Basic System*** - Via Giacomo Matteotti ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **GENZANO:** ***Gamers*** - Via Italo Belardi 68 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 14

UNIVERSITA' TOR VERGATA

Facoltà di Economia - Via Columbia 2 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ***Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ***Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

Facoltà di Economia - Via Ostiense 139 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre, 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

Facoltà di Economia - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Città Universitaria, P.le A. Moro 5 ■ ***Dipartimento di Matematica*** - Città Universitaria, P.le A. Moro 5 ■ ***Facoltà di Medicina*** - Viale del Policlinico 155

www.gameplayer.it

Se vuoi aggiungerti gratuitamente a questa lista inviaci una e-mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it

SCARICA GAME! La rivista è in formato PDF all'indirizzo: *www.gameplayer.it/Download.htm*